

**PENGARUH ALAT PERMAIANAN EDUKATIF (APE) BAHAN ALAM  
TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**

**Oleh :**

**ISMI YUNITASARI  
NPM. 1311070030**

**Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



**FAKULTAS TERBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1438 H/2017M**

**PENGARUH ALAT PERMAIANAN EDUKATIF (APE) BAHAN ALAM  
TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan**



**FAKULTAS TERBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN  
LAMPUNG  
1438 H/2017 M**

**ABSTRAK**  
**PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAHAN ALAM**  
**TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI**

**Oleh**  
**Ismi Yunitasari**

Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Perkembangan kreativitas dipandang sebagai hal yang sangat penting, karena dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya. Agar proses pengembangan kreativitas anak terarah maka perlu alat-alat permainan yang sangat bernilai edukasi, atau yang sering disebut APE. Adapun rumusan masalahnya adalah “Seberapa besar pengaruh alat permainan edukatif bahan alam terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Assafi’iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran”.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperimen* desain yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Adapun sampel yang digunakan yaitu usia 5-6 tahun yang terbagi menjadi dua kelas/kelompok yaitu kelas B1 sebagai kelompok eksperimen dan kelas B2 sebagai kelas kontrol. Teknik analisis yang dipakai dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial dan uji hipotesis yang digunakan adalah t-tes atau uji t. dengan menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel* dan program *SPSS versi 20*.

Dari perhitungan uji analisis menggunakan *SPSS versi 20* dengan memilih uji independent sampel test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil dari pada  $\alpha$  (0,05), sedangkan dari hasil  $t_{hitung}$  diperoleh nilai sebesar (3.197) > dari  $t_{tabel}$  (1,771). Karena nilai Sig (2-tailed) <  $\alpha$  atau  $t_{hitung}$  >  $t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) dengan menggunakan bahan alam.

***Kata Kunci: Perkembangan Kreativitas, APE Bahan Alam***





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarama Bandar Lampung Telp.(0721) 703289*

**PERSETUJUAN**

**Judul Skripsi : PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE)**  
**BAHAN ALAM TERHADAP PERKEMBANGAN**  
**KREATIVITAS ANAK USIA DINI**  
**Nama : ISMI YUNITASARI**  
**NPM : 1311070030**  
**Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini**  
**Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqosyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Prof. Dr. Idham Kholid, M.Ag**  
**NIP. 190610201988031005**

**Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si**  
**NIP. 195508261983032002**

**Mengetahui,**  
**Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini**

**Dr. Hj. Meriyati, M. Pd**  
**NIP. 1969060819994032001**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Alamat : Jl. Let. Kol. H. Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp.(0721) 703289*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“PENGARUH ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) BAHAN ALAM TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI”** Disusun Oleh **ISMI YUNITASARI**, NPM: **1311070030**, Jurusan **Pendidikan Islam Anak Usia Dini**, Telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Hari Rabu, 15 November 2017 pukul 08.00-10.00 WIB tempat Ruang Sidang PIAUD Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.

**TIM MUNAQOSYAH**

Ketua : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Bernediv Nurdin, M.Pd

Pembahas Utama : Dr. Romlah, M.Pd.I

Pembahasan Pendamping I : Prof. Dr. Idham Kholid, M.Ag

Pembahasan Pendamping II : Dr. Hj. Nilawati Tadjuddin, M.Si

Dekan,

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd**  
**NIP. 195608101987031001**



## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا ارْكَعُوا وَاسْجُدُوا وَاعْبُدُوا رَبَّكُمْ وَافْعَلُوا الْخَيْرَ لَعَلَّكُمْ  
تُفْلِحُونَ ﴿٧٧﴾

*Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, ruku'lah, sujudlah, dan sembahlah Tuhanmu dan berbuatlah kebaikan, agar kamu beruntung. (Qs. Al-Hajj: 77)<sup>1</sup>*



---

<sup>1</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006, h. 272.



## PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah SWT dan rasa syukur yang tak terkira dan sebagai ungkapan terima kasih, ku persembahkan skripsi ini kepada :

1. Teristimewa untuk kedua orang tua ku: Ayahanda A. Munsorif dan Ibunda Ida Kholida tercinta, do'a tulus dan ucapan terimakasih selalu aku persembahkan atas jasa, pengorbanan, mendidik, memberikan semangat, dukungan dan tak pernah lelah memberikan bekal berupa moral dan material serta membesarkan ku dengan penuh kasih sayang sehingga mnghantarkan ku menyelesaikan pendidikan di UIN Raden Intan Lampung.
2. Untuk adik-adik ku tercinta Inayati Lailatussifa dan Fadila Rahmasari, yang selalu memberikan senyuman manis disaat rasa penat itu datang
3. Taklupa pula untuk nenekku tercinta dan keluarga besarku yang tidak pernah putus untuk mendoakan dan memberi motivasinya selama ini demi menyelesaikan tugas akhirku.
4. Sahabat-sahabatku seperjuangan khususnya PGRA A 2013 tanpa terkecuali, untuk kebersamaanya dalam berjuang menyelesaikan gelar S.Pd
5. Almamater UIN Raden Intan Lampung tempat ku menuntut ilmu

## **RIWAYAT HIDUP**

Penulis dengan nama lengkap Ismi Yunitasari dilahirkan di desa Gunung Sugih Kecamatan Kedondong Kabupaten Pesawaran, pada tanggal 01 Juni 1996, anak pertama dari 3 bersaudara dari pasangan bapak A. Munsorif dan ibu Ida Kholida.

Sebelum masuk jenjang pendidikan perguruan tinggi penulis mengenyam pendidikan jenjang tingkat dasar di SD N 1 Mada Jaya berhasil lulus pada tahun 2007, kemudian melanjutkan pada bangku SMP N 2 Kedondong yang selesai pada tahun 2010, dan kemudian melanjutkan ke jenjang pendidikan menengah atas di MA Mathla'ul Anwar Kedondong Pesawaran yang diselesaikan pada tahun 2013.

Dan pada tahun yang sama 2013 diterima menjadi mahasiswa program S1 Reguler, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (UIN)



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobil alamin, tiada hal yang lebih layak selain bersyukur kehadirat Allah SWT. Sebagai ungkapan rasa syukur atas karunia dan nikmat-Nya yang telah dilimpahkan kepada kita, shalawat beriring salam tak lupa kita panjatkan kepada Nabi kita Muhammad SAW.

Syukur Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menempuh ujian akhir guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

Dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari banyak pihak, sehingga dengan penuh rasa penghormatan penulis mengucapkan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
2. Dr. Hj. Meryati, M.Pd selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD) Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung
3. Prof. Dr. Idham Kholid, M.Ag dan Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Si selaku pembimbing I dan II atas keikhlasannya dalam memberikan bimbingan dan pengarahannya.

4. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang telah membekali ilmu pengetahuan dan menyediakan fasilitas dalam rangka mengumpulkan data penelitian ini kepada penulis
5. Ibu Ida Kholida, Selaku kepala RA Assafi'iyah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran yang telah banyak membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian dalam menyusun skripsi ini.
6. Dan berbagai pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah ikut serta dalam memberi bantuan baik materi maupun moril.

Semoga bantuan yang ikhlas dari berbagai pihak tersebut mendapat amal dan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Semoga skripsi ini bermanfaat dan dapat dipergunakan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Bandar Lampung, November 2017

Penulis

ISMI YUNITASARI  
NPM. 1311070030



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP .....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii

### BAB I PENDAHULUAN ..... 1

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Batasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	11
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	11

### BAB II LANDASAN TEORI ..... 13

A. Pengembangan Kreatifitas .....	13
1. Definisi Tentang Kreativitas .....	13
2. Karakteristik Kreativitas.....	15
3. Faktor Yang Mempengaruhi Dan Menghambat Perkembangan Kreativitas .....	16
4. Pentingnya Perkembangan Kreativitas .....	18
B. Alat Permainan Edukatif.....	19
C. Definisi Alat Permainan Edukatif .....	19
D. Fungsi dan Manfaat Alat Permainan Edukatif .....	21
E. Syarat Untuk APE Yang Akan Digunakan di TK.....	22
F. Perkembangan Kreativitas Anak di RA dengan Pemanfaatan APE dengan Menggunakan Bahan Alam.....	23
G. Kerangka Berfikir.....	24

H. Hipotesis Penelitian.....	26
I. Pengaruh APE terhadap Perkembangan Kreativitas.....	27

### **BAB III METODE PENELITIAN ..... 32**

A. Metode dan Jenis Penelitian.....	32
B. Desain Penelitian.....	32
C. Variable Penelitian.....	34
D. Definisi Oprasional Variabel.....	34
E. Lokasi Penelitian.....	35
F. Populasi dan Sempel .....	36
G. Instrument Penelitian .....	37
1. Uji Validitas Instrumen .....	39
2. Uji Reliabilitas Instrumen .....	42
H. Teknik Pengumpulan Data.....	43
I. Uji Persyaratan Analisis.....	48
J. Analisis Data.....	49

### **BAB VI PENGELOLAAN DATA DAN ANALISIS DATA ..... 52**

1. Analisis Statistik Deskriptif .....	52
2. Analisis Statistik Inferensial .....	66
3. Pembahasan Hasil Penelitian.....	71

### **BAB V PENUTUP..... 74**

A. Kesimpulan .....	74
B. Saran.....	75
C. Penutup.....	75

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN- LAMPIRAN**



## DAFTAR TABEL

Table 1.1	Hasil observasi perkembangan kreativitas anak di kelas B RA Assafi'iyah Mada Jaya .....	8
Table 3.1	Alternatif skor jawaban.....	37
Table 3.2	Interprestasi Korelasi $r_{xy}$ .....	39
Table 3.3	Rekapitulasi output validitas hasil uji coba instrumen pemanfaatan APE bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak .....	40
Table 3.3	Interprestasi korelasi realibitas .....	41
Table 3.5	Output reliabilitas hasil uji coba instrumen pemanfaatan APE bahan alam untuk mengembangkan kreativitas anak .....	42
Table 3.6	Kisi-kisi observasi perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran .....	44
Table 3.7	Pedoman observasi perkembangan kreativitas dengan menggunakan bahan alam anak usia 5-6 tahun di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran .....	45
Table 4.1	Nilai pretest perkembangan kreativitas anak di kelompok eksperimen.....	52
Table 4.2	Rekapitulasi nilai pretest perkembangan kreativitas anak di kelompok eksperimen.....	53
Table 4.3	Nilai pretest perkembangan kreativitas anak di kelompok kontrol.....	54

Table 4.4	Rekapitulasi Nilai pretest perkembangan kreativitas anak di kelompok kontrol.....	55
Table 4.5	Data hasil nilai pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	56
Table 4.6	Nilai posttest perkembangan kreativitas anak di kelompok eksperimen.....	59
Table 4.7	Rekapitulasi nilai posttest perkembangan kreativitas anak di kelompok eksperimen.....	60
Table 4.8	Nilai posttest perkembangan kreativitas anak di kelompok kontrol.....	61
Table 4.9	Rekapitulasi nilai posttest perkembangan kreativitas anak di kelompok kontrol.....	62
Table 4.10	Data hasil nilai posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.....	63
Table 4.11	Hasil uji normalitas pretest.....	65
Table 4.12	Hasil uji normalitas posttest.....	66
Table 4.13	Hasil uji homogenitas pretest .....	67
Table 4.14	Hasil uji homogenitas posttest .....	67
Table 4.15	Data hasil perhitungan uji t pada kelas eksperimen.....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Daftar nama peserta didik kelas B1 dan B2
Lampiran 2	Hasil penilaian observasi kelas B1 di RA Assafi'iyah
Lampiran 3	Input data uji coba instrument nilai pengembangan kreativitas anak di kelas B RA Assafi'iyah
Lampiran 4	Output perhitungan validitas hasil uji coba instrument dengan <i>SPSS versi 20</i>
Lampiran 5	Output Perhitungan Reliabilitas Hasil Uji Coba Instrumen Dengan <i>SPSS versi 20</i>
Lampiran 6	Input data pretest kelompok eksperimen
Lampiran 7	Input data pretest kelompok kontrol
Lampiran 8	Input data posttest kelompok eksperimen
Lampiran 9	Input data posttest kelompok kontrol
Lampiran 10	Perhitungan uji normalitas data pretest dan posttest
Lampiran 11	Perhitungan uji homogenitas data pretest dan posttest
Lampiran 12	Perhitungan uji independent sampel test
Lampiran 13	Tabel Nilai-Nilai $r$ Product Moment
Lampiran 14	Tabel Nilai Kritis Uji Liliefors
Lampiran 15	Kisi-kisi Observasi Pendahuluan
Lampiran 16	Pedoman Observasi Pendahuluan
Lampiran 17	Lembar observasi untuk guru
Lampiran 18	Kisi-kisi wawancara
Lampiran 19	Pedoman wawancara
Lampiran 20	Distribusi nilai $t_{tabel}$



- Lampiran 21 Foto kegiatan peserta didik dengan menggunakan APE  
bahan alam
- Lampiran 22 Rencana Kegiatan Harian
- Lampiran 23 Surat keterangan penelitian dari kampus
- Lampiran 24 Surat balasan penelitian dari sekolah



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.<sup>1</sup>

Direktorat PAUD Depdiknas menyatakan bahwa PAUD adalah suatu proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga enam tahun secara menyeluruh, yang mencakup aspek fisik, dan nonfisik, dengan memberikan rangsangan bagi perkembangan jasmani, moral spiritual, motorik, emosional, dan sosial yang tepat dan benar agar anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal.<sup>2</sup>

Pendidikan anak usia dini adalah pendidikan yang ditunjukan bagi anak-anak berusia pra sekolah dengan tujuan agar anak dapat mengembangkan potensinya sejak dini, sehingga mereka dapat berkembang secara wajar sebagai anak sesuai dengan tingkat usia dan tugas perkembangannya.

---

<sup>1</sup> Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bandung: Citra Umbara, 2014, h. 2

<sup>2</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja Rosda Karya, 2014, h. 44

Dalam islam terdapat ayat Al-Qur'an yang menjelaskan pentingnya pendidikan anak usia dini, yaitu dalm surat An-Nahl ayat 78.

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُم مِّن بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ  
وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya: "Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur". (An Nahl: 78)<sup>3</sup>

Berdasarkan ayat diatas, pada fitrahnya setiap anak dilahirkan dengan memiliki potensi (pendengaran, penglihatan, dan hati). Karena dengan potensi itulah ia dapat belajar dari lingkungan, alam, dan masyarakat tempat ia tinggal dengan harapan agar menjadi manusia dewasa yang paripurna. Tiga potensi yang telah dianugerahkan tersebut perlu ditumbuh kembangkan secara optimal dan terpadu.

Maka dari itu, usia tersebut merupakan fase kehidupan yang unik dengan karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial dan moral. Maka dalam pendekatan psikologi bahwa manusia dilahirkan dalam keadaan suci, ibarat seperti papan putih yang masih bersih. Karena itu, ia percaya baik buruknya perkembangan hidup manusia tidak dapat dilepaskan dari pengaruh faktor lingkungannya.<sup>4</sup>

<sup>3</sup> *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2006, h.220

<sup>4</sup> Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: PT Refika Aditama, 2007, h. 27



Mentessori menyatakan rentang usia lahir sampai dengan 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadi kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespons stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa peka masing-masing anak berbeda, seiring laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa ini juga merupakan masa peletak dasar pertama untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, gerak motorik, dan sosio emosional pada anak usia dini.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian diatas, tahun-tahun pertama merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan seorang anak, sebab pada masa ini segala potensi yang dimiliki anak akan berkembang baik potensi bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, keadaan jasmani, dan sosialnya.

Dalam hal ini, setiap anak manusia yang dilahirkan ke dunia telah dilengkapi dengan berbagai potensi, termasuk potensi kreatif. Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Menurut Utami Munandar “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.”<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks, 2013, h. 2

<sup>6</sup> Muhammad Ali & Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012, h. 41

Lebih lanjut Hurlock menegaskan “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang apada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.”<sup>7</sup>

Pengembangan kreativitas anak harus diberikan stimulasi dari mulai usia dini, sehingga anak akan terangsang untuk berfikir kreatif, karena dengan kreativitaslah memungkinkan manusia menjadi berkualitas dan *survive* dalam hidupnya.

Adapun kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Munandar bahwa ciri-ciri dari sikap kreatif yaitu: a). Mempunyai daya imajinasi kuat, b). Mempunyai inisiatif, c). Mempunyai minat luas, d). Mempunyai kebebasan dalam berfikir, e). Bersifat ingintahu, f). Selalu ingin dapat pengalaman-pengalaman baru, g). Mempunyai kepercayaan diri yang kuat, h). Penuh semangat, i). Berani mengambil resiko, dan j). Berani berpendapat dan memiliki keyakinan.<sup>8</sup>

Perkembangan kreativitas dipandang sebagai hal yang sangat penting, karena dengan kreativitas seseorang dapat mewujudkan atau mengaktualisasikan dirinya yang merupakan kebutuhan pokok tertinggi dalam hidup manusia. Oleh karena itu, perlu adanya pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitasnya. Agar proses pengembangan kreativitas anak terarah maka perlu alat-alat permainan yang sangat bernilai edukasi, atau yang sering disebut APE.

<sup>7</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, TT, h. 4

<sup>8</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011, h. 118-119

APE merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak usia dini agar mendapatkan pengalaman belajar. Menurut Rohani, “APE adalah permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan, sekaligus alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.”<sup>9</sup>

Dengan menggunakan APE, maka akan mempermudah dan memberikan kesempatan pada anak untuk berimajinasi, berfikir kreatif, menciptakan sesuatu yang baru dan menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah. Bahan alam merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya. Bahan alam merupakan bahan yang langsung diperoleh dari alam, kemudian diolah menjadi suatu karya yang bermutu.

Seperti yang dijelaskan oleh Sudjana, “Bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar.”<sup>10</sup>

Dengan kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreativitasnya, kegiatan bermain anak perlu menggunakan media atau alat untuk mendukung proses perkembangannya. Penggunaan bahan alam bisa dimanfaatkan menjadi alat atau media permainan yang bernilai edukatif untuk anak seperti berupa

---

<sup>9</sup> Aniendya Christianna, Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Bahan Bekas Untuk, (Program Studi Desain Komunikasi Visual, A. & Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Surabaya:2013), h. 8

<sup>10</sup> Ria Yukananda,dkk. Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemahduwur Sumber, (PGSD FKIP UNS, Kebumen:TT), h.2.

dedaunan dan pelepah pisang. Contohnya seperti anak dapat membuat lukisan dari daun, membuat mainan dari daun atau pelepah pisang, dan lain-lain.

Dengan demikian, dari pengertian beberapa teori diatas maka dapat peneliti ambil kesimpulan yang nantinya akan dijadikan tingkat pencapaian perkembangan kreativitas pada anak usia TK khususnya usia 5-6 tahun yang diteliti dalam penelitian ini yaitu meliputi:

1. Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata
2. Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar
3. Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas

Berdasarkan pedoman tersebut diatas dan juga menunjuk pada pendapat Utami Munandar yang mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan.<sup>11</sup>

Bahan alam yang digunakan disini berupa dedaunan, dan pelepah pisang sebab mudah ditemukan dilingkungan sekitar kita tetapi tidak dimanfaatkan dengan baik yang dapat dijadikan APE yang sangat menarik bagi anak TK/RA. Keunggulan bahan alam selain mudah didapatkan, juga mudah dibentuk dan dijadikan sebuah karya yang bernilai seni guna mengembangkan kreativitas anak.

Penelitian ini dilakukan di RA Assafi'iyah yang bertempat di Jln. Mada Tengah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran. Adapun peserta didik yang ingin diteliti yaitu usia 5-6 tahun yang berada di kelompok B.

---

<sup>11</sup> Muhammad Ali & Muhammad Asrori, *Op.Cit*, h. 41



Sedangkan berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang dilakukan peneliti, di RA Assafi'iyah Mada Jaya Kec. Way Khilau Kab. Pesawaran khususnya pada kelompok B usia 5-6 tahun diperoleh data bahwa guru dalam mengajar masih jarang menggunakan APE pembelajaran khususnya yang tersedia dialam untuk dijadikan media bermain anak. Dengan kata lain guru lebih berfokus pada alat permainan yang instan yang sudah ada disekolah. Seperti media konstruktif balok kayu yang sudah jadi atau dibeli, media kompetitif yaitu huruf-huruf yang sudah jadi, dan media reserpatif yaitu gambar-gambar yang sudah jadi.<sup>12</sup>

Sementara itu penullis perhatikan di lingkungan sekolah banyak sekali bahan alam yang mendukung untuk dijadikan alat permainan yang bernilai edukatif bagi anak TK/RA. Pada kenyataannya proses pembelajaran menggunakan bahan alam sering diabaikan oleh guru, dengan alasan kurang paham dalam memanfaatkannya, menyita waktu, dan media yang digunakan tidak bertahan lama. Akibatnya kegiatan belajar didalam kelas lebih banyak mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan siswa hanya dituntut untuk bisa membaca dan menulis yang mana semestinya belum jadi prioritas utama dalam pembelajaran di TK/RA.

Hal ini tentunya berdampak lanjut pada kurangnya pengalaman belajar langsung yang diperoleh anak, serta rendahnya minat anak untuk menciptakan karya sendiri, anak-anak masih sangat bergantung dengan contoh yang diberikan guru sehingga tidak menghasilkan karya sendiri yang original. Keadaan tersebut

---

<sup>12</sup> Hasil observasi awal, tanggal 3-4 Maret 2017

dikarenakan kurangnya stimulasi sejak dini. Berikut ini dikemukakan tabel perkembangan kreativitas awal anak.

**Tabel 1.1**  
**Hasil Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Di Kelas B**  
**Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya**

Nama Anak	Nomor Item Pertanyaan			Ket
	1	2	3	
1	BB	BB	BB	BB
2	MB	BSH	BSH	BSH
3	BB	BB	BB	BB
4	BB	BB	BB	BB
5	MB	BB	MB	MB
6	BB	BSH	BB	BB
7	BB	BB	BB	BB
8	BSH	BSB	BSH	BSB
9	BB	BB	BB	BB
10	BB	MB	BB	MB
11	BB	MB	BB	MB
12	MB	BB	BB	BB
13	BSH	MB	BSH	BSH
14	BB	BB	BB	BB
15	BSB	BSB	BSB	BSB

*Sumber: Hasil Observasi Di Ra Assafi'iyah Mada Jaya<sup>13</sup>*

<sup>13</sup> Hasil Pra Survey Di Kelas A RA Assafi'iyah Mada Jaya, Tanggal 21-22 Juli 2017

#### Keterangan Penilaian:

- 1 (BB) = Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50-59 dengan (\*)
- 2 (MB) = Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten sekornya 60-69 dengan (\*\*)
- 3 (BSH) = Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten skornya 70-79 dengan (\*\*\*)
- 4 (BSB) = Apabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya skornya 80-100 (\*\*\*\*)<sup>14</sup>

Adapun tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak yang peneliti ambil merujuk pada pendapat Utami Munandar, Elizabeth Hurlock, dan supriadi yaitu meliputi :

1. Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata
2. Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar
3. Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas

Berdasarkan hasil data prasurvey diatas maka dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak sebanyak 70% orang anak masih dibawah kategori. sedangkan sisanya sekitar 30% yang memiliki kategori yang dihrapkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa perkembangan kreativitas anak kelas B di Raudhatul Athfal Assafi'iyah masih rendah. Hal ini dipengaruhi beberapa faktor, seperti anak masih membutuhkan sosialisasi dengan lingkungan sekolah, serta kurangnya media atau alat permainan yang menarik dalam pembelajaran, sehingga anak merasa bosan serta kurangnya kegiatan yang menarik yang menyebabkan perkembangan kreativitas anak rendah. Seiring dengan betapa pentingnya perkembangan kreativitas anak sejak dini mendorong

---

<sup>14</sup> Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, pedoman penilaian pembelajaran PAUD, Jakarta: 2015, h.5

penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Alat Permainan Edukatif (APE) Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini”

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media instan kurang menarik perhatian dan merangsang kreativitas anak
2. Media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran kurang bervariasi
3. Guru kurang kreatif dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam kegiatan pengembangan kreativitas anak

### **C. Batasan Masalah**

Dalam rangka menjaga agar pelaksanaan penelitian ini berlangsung secara efektif dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan masalah yang ingin diteliti adalah tentang “Perkembangan kreativitas anak dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE) bahan alam”

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut: Adakah pengaruh yang signifikan penggunaan alat permainan edukatif bahan alam terhadap perkembangan



keaktivitas anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

### **E. Tujuan Dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

- a. Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh alat permainan edukatif bahan alam terhadap perkembangan kreativitas anak usia 5-6 tahun dikelas B Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran
- b. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan perkembangan kreativitas anak sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan menggunakan bahan alam pada anak usia 5-6 tahun dikelas B Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

#### **2. Manfaat Penelitian**

Sebagai bahan masukan bagi guru dalam upaya pemanfaatan bahan alam sebagai alat permainan edukatif untuk mengembangkan kreativitas anak di Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran

### **F. Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk menghindari perbedaan masalah yang dimaksud dan memperhatikan judul dalam penelitian ini, maka ruang lingkup dari penelitian ini adalah :

#### **1. Objek Penelitian**

Pemanfaatan Bahan Alam Terhadap Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini di RA Assafi'iyah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

2. Subjek Penelitian

Peserta didik kelas B di RA Assafi'iyah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2017 sampai dengan 21 September 2017



## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Perkembangan Kreativitas

##### 1. Definisi Tentang Kreativitas

Rhodes menyimpulkan bahwa pada umumnya kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses dan produk. Kreativitas dapat pula ditinjau dari kondisi pribadi dan lingkungan yang mendorong (*press*) individu berperilaku kreatif. Rhodes menyebut keempat jenis definisi kreativitas ini sebagai “*four P’s of Creativity: Person, Process, Press Product*” keempat P ini saling berkaitan: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.<sup>1</sup>

Menurut Barron “Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.” Sedangkan menurut Rogers mendefinisikan kreativitas sebagai proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan.<sup>2</sup>

Gordon & Browne menjelaskan:

“Kreativitas Merupakan kemampuan untuk menciptakan gagasan baru yang imajinatif dan juga kemampuan mengadaptasi gagasan baru kedalam gagasan yang sudah ada.” Sedangkan Gardong berpandangan bahwa, “Kreativitas ialah berupa gagasan baru yang diciptakan seseorang atau merenovasi gagasan yang sudah ada menjadi lebih inovatif dan imajinatif.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup> Utami Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta PT Rineka Cipta, 2019, h. 20

<sup>2</sup> Muhammad Ali & Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012, h. 41-42

<sup>3</sup> Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana, 2011, h. 114

Dari pendapat teori diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas meliputi 4p yaitu pribadi, pendorong/dorongan, proses dan produk yang semua dari aspek 4p tersebut saling berkaitan seperti pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif , dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif. Kreativitas juga dapat dikatakan proses munculnya hasil-hasil baru kedalam suatu tindakan, kreativitas juga dapat menciptakan gagasan-gagasan baru dan imajinatif dan inovativ.

Drevdahl mendefinisikan kreativitas sebagai “kemampuan untuk memproduksi komposisi dan gagasan-gagasan baru yang dapat terwujud aktivitas imajinatif atau sintesis yang mungkin melibatkan pembentukan pola-pola baru dan kombinasi dari penegalaman masa lalu yang yang dihubungkan dengan yang sudah ada disituasi sekarang.”<sup>4</sup>

Adapun menurut Supriadi definisi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.<sup>5</sup>

Berkenaan dengan pendapat diatas, kreativitas seseorang ditandai oleh beberapa ciri seperti yang dikemukakan oleh Guilford bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan kreatif, yakni: a). Kelancaran (*fluency*), b). Keluwesan

---

<sup>4</sup> Muhammad Ali & Muhammad Asrori, Op.Cit, h. 42

<sup>5</sup> Ahmad Susanto, Op.Cit, h. 114



(*flexibility*) c). Keaslian (*originality*), d). Penguraian (*elaboration*), dan e). Perumusan kembali (*redefinition*).<sup>6</sup>

## 2. Karakteristik Kreativitas

Piers mengemukakan bahwa karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut:

1. Memiliki dorongan (*drive*) yang tinggi
2. Memiliki keterlibatan yang tinggi
3. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
4. Memiliki ketekunan yang tinggi
5. Cenderung tidak puas terhadap kemapanan
6. Penuh percaya diri
7. Memiliki kemandirian yang tinggi
8. Bebas dalam mengambil keputusan
9. Menerima diri sendiri
10. Senang humor
11. Memiliki intuisi yang tinggi
12. Cenderung tertarik pada hal-hal yang kompleks
13. Toleransi terhadap ambiguitas
14. Bersifat sensitif

Sedangkan Torrance mengemukakan karakteristik kreativitas sebagai berikut:

1. Memiliki rasa ingin tahu yang besar
2. Tekun dan tidak mudah bosan
3. Percaya diri dan mandiri
4. Merasa tertantang oleh kemajemukan atau kompleksitas
5. Berani mengambil resiko
6. Berfikir divergen<sup>7</sup>

Dari pendapat teori diatas dapat di simpulkan bahwa karakteristik kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk memiliki kemandirian, memiliki rasa ingin tahu yang besar, percaya diri memiliki sifat tekun dan tidak mudah bosan, serta berani mengambil resiko.

<sup>6</sup> Ibid, h. 117

<sup>7</sup> Muhammad Ali & Muhammad Asrori, Op.Cit, h. 52-53

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Dan Menghambat Perkembangan Kreativitas

Setiap orang pada dasarnya memiliki bakat kreatif dan kemampuan untuk mengungkapkan dirinya secara kreatif, meskipun masing-masing dalam bidang dan dalam kadar yang berbeda-beda. Yang terutama penting bagi dunia pendidikan ialah bahwa bakat tersebut dapat dan perlu dikembangkan dan ditingkatkan. Hurlock menyebutkan faktor-faktor yang meningkatkan kreativitas yaitu:

- a. Sikap sosial yang ada dan tidak menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua, dan guru serta perlakuan mereka terhadap anak yang berpotensi kreatif.
- b. Kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.<sup>8</sup>

Beberapa kondisi yang dapat meningkatkan kreativitas anak yaitu: a). Waktu, b). Kesempatan menyendiri, c). Dorongan atau semangat, d). Sarana, e). Lingkungan yang merangsang, f). Hubungan orang tua-anak yang tidak posesif, g). Cara mendidik anak, h). Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.<sup>9</sup>

Utami Munandar mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah:

- a. Usia
- b. Tingkat pendidikan orang tua
- c. Tersediannya fasilitas
- d. Penggunaan waktu luang<sup>10</sup>

<sup>8</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, h.10

<sup>9</sup> Ibid h. 11

<sup>10</sup> Muhammad Ali & Muhammad Asrori, Op.Cit, h. 53-54

Sementara itu Torrance yang dapat mengembangkan kecakapan kreatif siswa, yaitu:

- a. Menghormati pertanyaan-pertanyaan yang tidak biasa
- b. Menghormati gagasan-gagasan yang tidak biasa serta imajinatif adari siswa
- c. Memebrikan kesempatan pada siswa untuk belajar atas prakarsa sendiri
- d. Memberi penghargaan kepada siswa
- e. Meluangkan waktu bagi siswa untuk belajar dan bersibuk diri tanpa suasana penilaian.<sup>11</sup>

Sedangkan faktor yang menghambat perkembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut:

- a. Adanya kebutuhan akan keberhasilan, ketidak beranian dalam menanggung resiko, atau upaya mengejar sesuatu yang belum diketahui
- b. Konformitas terhadap teman-teman kelompoknya dan tekanan social
- c. Kurang berani dalam melakuka eksplorasi, menggunakan imajinasi dan penyelidikan
- d. Stereotip peran seks atau jenis kelamin
- e. Diferensiasi antara bekerja dan bermain
- f. Otoritarianisme
- g. Tidak menghargai terhadap fantasi dan khayalan<sup>12</sup>

Sedangkan menurut Utami Munandar yang menghambat perkembangan kreativitas anak yaitu:

- a. Mengatakan pada anak bahwa ia akan dihukum jika berbuat salah
- b. Tidak memperbolehkan anak menjadi marah terhadap orang tua
- c. Tidak memperbolehkan anak mempertanyakan keputusan orang tua
- d. Tidak memperbolehkan anak bermain dengan yang berbeda dari keluarga anak mempunyai pandangan dan nilai yang berbeda dari keluarga anak
- e. Anak tidak boleh berisik
- f. Orang tua ketat mengawasi kegiatan anak
- g. Orang tau member saran-saran spesifik tentang penyelesaian tugas
- h. Orang tua kritis terhadap anak dan menolak gagasan anak
- i. Orang tua tidak sabar dengan anak
- j. Orang tua dan anak adu kekuasaan
- k. Orag tua menekan dan memaksa anak untuk menyelesaikan tugas.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Ahmad Susanto, Op.Cit, h.125-126

<sup>12</sup> Muhammad Ali & Muhammad Asrori, Op.Cit, h. 54

<sup>13</sup> Ahmad Susanto, Op.Cit, h. 127

#### 4. Pentingnya Perkembangan Kreativitas

Kreativitas seorang anak akan tumbuh dan berkembang dengan dukungan fasilitas yang memadai dan juga kesempatan yang ada. Oleh karena itu, orang tua dan guru harus menyadari dan menyediakan fasilitas dan kesempatan untuk anak agar dapat mengembangkan kreativitasnya.

Pada dasarnya kreativitas merupakan suatu kemampuan yang dimiliki setiap orang dengan tingkat yang berbeda-beda, setiap orang lahir dengan potensi kreatif, dan potensi ini dapat dikembangkan dan dipupuk. Jadi jelas, bahwa sesungguhnya tidak ada seorang pun yang tidak memiliki bakat kreatif, namun apabila tidak dipupuk atau dikembangkan maka bakat ini tidak akan berkembang secara optimal.

Sehubungan dengan perkembangan kreativitas, Utami Munandar menyajikan ada 4 aspek kreativitas yang dapat diperhatikan yaitu:

1. Pribadi (person), kreativitas ialah ungkapan dari keunikan individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Ungkapan kreatif ialah yang mencerminkan orisinalitas dari individu ini dari pernyataan pribadi yang unik inilah dapat diharapkan timbulnya ide-ide baru dan produk-produk yang inovatif.
2. Pendorong (press), bakat kreatif seorang akan berkembang bila didukung oleh lingkungannya dan juga tidak terlepas dari dukungan intern yang datang dari dalam dirinya sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan sesuatu.
3. Proses (process), untuk mengembangkan kreativitas, anak perlu dikembangkan untuk menyibukan diri secara kreatif. Guru hendaknya dapat merangsang anak didik dalam kegiatan kreatif dengan membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang diperlukan
4. Produk (product), kondisi yang memungkinkan anak menciptakan produk kreatif yang bermakna yaitu kondisi pribadi dan lingkungan, sejauh mana keduanya mendorong untuk melibatkan dirinya dalam proses kreatif.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Ibid, h. 128-129



Berdasarkan paparan tentang pentingnya perkembangan kreativitas anak diatas melalui 4p dapat disimpulkan aspek kreativitas dapat dikembangkan dengan meliputi pribadi, pendorong/dorongan, proses dan produk. Dari keempat P tersebut saling berkaitan seperti pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif , dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dari lingkungan, menghasilkan produk kreatif.

## **B. Alat Permainan Edukatif**

### **1. Definisi Alat Permainan Edukatif**

Dunia pendidikan tingkat kanak-kanak adalah sebuah dunia yang tidak terlepas dari bermain. Salah satu sarana yang menjadi sumber belajar penting bagi anak adalah APE. Pengertian alat permainan adalah semua alat yang digunakan anak untuk memenuhi naluri bermainnya, menurut Meyke “alat permainan edukatif (APE) adalah alat permainan yang sengaja dirancang secara khusus untuk kepentingan pendidikan.”<sup>15</sup>

Sementara itu, Direktorat PAUD (2003) menyebutkan bahwa Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai sarana atau peralatan untuk bermain yang mengandung nilai pendidikan (edukatif) dan dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Badru Zaman dkk, Media dan Sumber Belajar TK, Tangerang: Universitas Terbuka, 2009, h. 6.3

<sup>16</sup> Hendayani Es, Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif ( APE ) Dalam Pembelajaran Paud Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat (STKIP Siliwangi Bandung:2009), h.3.

Menurut Adam dalam Andang Ismail “alat permainan edukatif merupakan permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya.”<sup>17</sup> Sedangkan, Suryadi mengatakan bahwa “Alat permainan edukatif adalah alat yang dirancang khusus sebagai alat untuk bantu belajar dan dapat mengoptimalkan perkembangan anak, disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangannya.”<sup>18</sup>

Menurut Badru Zaman APE mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

1. Ditunjukan untuk anak usia TK
2. Berfungsi mengembangkan Aspek-Aspek perkembangan anak TK
3. Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan atau bermanfaat multi guna
4. Aman bagi anak
5. Diraneang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas
6. Bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan<sup>19</sup>

Kesimpulannya adalah APE adalah alat permainan atau media yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan yang bisa merangsang pikiran, perasaan dan imajinasi anak untuk bereksplorasi serta dapat mendorong proses pembelajaran yang dapat mengembangkan seluruh kemampuan anak.

Sementara itu, bahan alam merupakan salah satu APE yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi atau informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik

---

<sup>17</sup> Pramuditya D. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepedulian Terhadap Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar. (Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2016), h.4

<sup>18</sup> Syamsuardi, Penggunaan alat permainan edukatif (ape) di taman kanak-kanak paud polewali kecamatan tanete riattang barat kabupaten bone, ( FIP UNM, Bone:2012), h.61

<sup>19</sup> Badru Zaman dkk, Op.Cit, h. 6.3

guna mengembangkan kreativitasnya. Menurut Sudjana “bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar.”<sup>20</sup> Dengan kata lain bahan alam adalah bahan yang diperoleh langsung dari alam yang dapat diolah menjadi barang-barang yang bermanfaat.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian APE dengan menggunakan bahan alam yaitu semua bentuk alat permainan edukatif yang dirancang khusus dengan menggunakan bahan alam dengan tujuan untuk merangsang dan mendorong proses pembelajaran yang mengembangkan seluruh kemampuan anak untuk belajar secara optimal yang berimplikasi lanjut pada pemberian pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik kepada anak RA/TK.

## **2. Fungsi Dan Manfaat Alat Permainan Edukatif**

Fungsi alat permainan edukatif di TK adalah sebagai berikut:

1. Alat untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran anak TK agar lebih baik, menarik dan jelas
2. Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak
3. Member kesempatan pada anak TK memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan
4. Member kesempatan pada anak TK untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan diriya.<sup>21</sup>

Manfaat alat permainan edukatif adalah sebagai berikut:

---

<sup>20</sup> Ria Yukananda,dkk. Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemahduwur Sumber, (PGSD FKIP UNS, Kebumen:TT), h.2.

<sup>21</sup> Badru Zaman dkk, Op.Cit, h. 7.15

1. Melatih kemampuan motorik. Stimulasi untuk motorik halus diperoleh saat menjemput mainan, meraba, memegang dengan kelima jarinya, dan sebagainya, sedangkan rangsangan motorik kasar didapat anak saat menggerakkan mainannya, melempar, mengangkat dan sebagainya
2. Melatih konsentrasi. Mainan edukatif dirangsang untuk menggali kemampuan anak, termasuk kemampuannya dalam berkonsentrasi. Saat menyusun puzzle katakanlah anak dituntut untuk fokus pada gambar atau bentuk yang ada di depannya, ia tidak berlari-larian atau melakukan aktifitas fisik lain sehingga konsentrasinya bisa lebih tergal. Tanpa konsentrasi, bisa saja hasilnya tidak memuaskan.
3. Mengembangkan konsep sebab akibat. Contohnya dengan memasukkan benda kecil ke dalam benda yang besar, anak akan memahami bahwa benda yang lebih kecil bisa dimuat ke dalam benda yang lebih besar. Sedangkan benda yang lebih besar tidak bisa masuk ke dalam benda yang lebih kecil. Ini adalah pemahaman konsep sebab akibat yang sangat dasar.
4. Melatih bahasa dan wawasan. Permainan edukatif sangat baik bila diikuti dengan penuturan cerita. Hal ini akan memberikan manfaat tambahan buat anak, yakni meningkatkan kemampuan bahasa juga keluasan wawasan.
5. Mengenalkan warna dan bentuk. Dari mainan edukatif, anak dapat mengenal ragam/variasi bentuk dan warna. Ada benda berbentuk kotak, segi empat, bulat, dengan berbagai warna, biru, merah, hijau dan lainnya.<sup>22</sup>

### 3. Syarat Untuk APE Yang Akan Di Gunakan Di Taman Kanak-Kanak

Menurut Mulyati APE yang akan digunakan sebagai media bermain hendaknya memenuhi persyaratan berikut ini :

- (1) mengandung nilai pendidikan;
- (2) aman, dalam arti tidak membahayakan anak;
- (3) menarik bagi anak, baik dari segi warna maupun bentuk;
- (4) sesuai dengan minat dan taraf perkembangan anak;
- (5) sederhana, murah, dan mudah diperoleh;
- (6) awet, mudah pemeliharaannya, dan tidak mudah rusak;
- (7) ukuran dan bentuknya sesuai dengan usia anak;
- (8) berfungsi mengembangkan kemampuan anak.<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Syamsuardi, Penggunaan alat permainan edukatif (ape) di taman kanak-kanak paud polewali kecamatan tanete riattang barat kabupaten bone, ( FIP UNM, Bone:2012), h.61

<sup>23</sup> Andi Jumra , Deskripsi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Motorik Halus Di Kelompok B Tk Adenium Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo, ( Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo:2014), h. 4



#### **4. Perkembangan Kreativitas Anak di Raudhatul Athfal Dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dengan Menggunakan Bahan Alam**

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk ataupun gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif dan memanfaatkan sumber belajar untuk merealisasikan kegiatan-kegiatan yang kreatif. Kegiatan bermain itu sendiri sebenarnya ada yang dapat dilakukan tanpa menggunakan alat tetapi pada umumnya kegiatan bermain lebih banyak menggunakan alat. Alat permainan yang digunakan, ada yang dibuat khusus untuk kegiatan bermain seperti boneka, mobil- mobilan dan lain-lain yang dijual di toko-toko mainan.

Selain alat permainan yang mudah dibeli dipasaran ada juga salah satunya alat permainan edukatif yang dapat dimanfaatkan dari lingkungan sekitar kita adalah dengan menggunakan bahan alam. Menurut Chayat, bahan-bahan alam yang dapat dimanfaatkan antara lain: batu- batuan, kayu dan ranting, biji-bijian, daun, pelepah, bambu, dan lain sebagainya. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media bahan alam adalah alat dan bahan yang digunakan dalam pem-

belajaran untuk menyampaikan tujuan pembelajaran dari sumber belajar (guru) ke penerima belajar (siswa) yang berasal dari lingkungan alam sekitar.<sup>24</sup>

Sedangkan dalam penelitian ini peneliti menggunakan APE bahan alam berupa dedaunan, dan pelepah pisang untuk mengembangkan kreativitas anak di kelas B Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya. Bahan alam berupa dedaunan, dan pelepah pisang merupakan suatu alat permainan yang digunakan untuk pelaksanaan pembelajaran anak di TK/RA. Penggunaan bahan alam tersebut bisa untuk mengkreasikan sebuah karya yang bernilai seni, seperti membuat kolase dari dedaunan kering, membuat mainan dari dedaunan, pelepah pisang dan lain-lain.

### **C. Kerangka Berfikir**

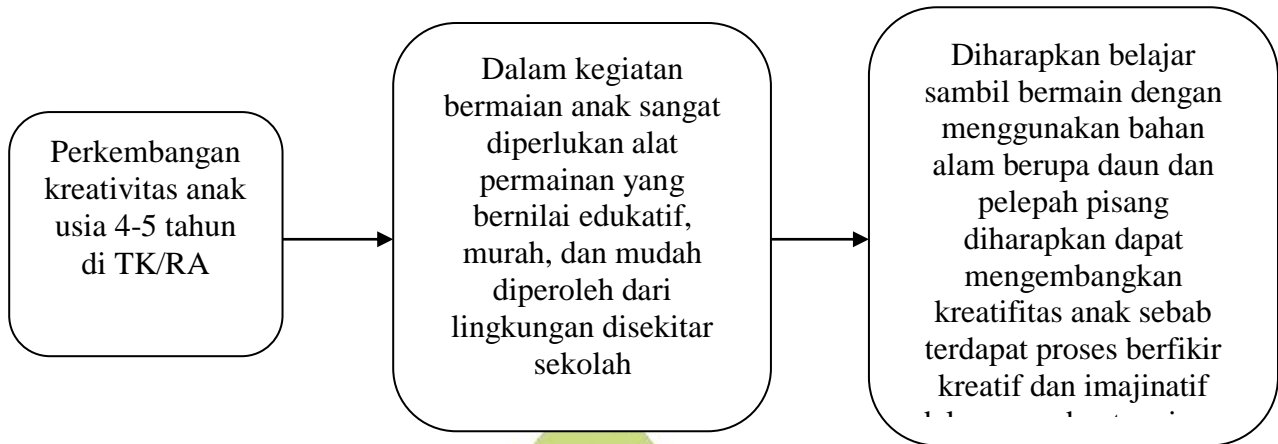
Kerangka berfikir merupakan suatu konsep yang berisikan hubungan hipotesis antara variabel terkait dalam rangka member jawaban sementara terhadap masalah yang sedang diteliti.<sup>25</sup> Dalam penelitian ini kerangkaka berfikir adalah konsep pola pemikiran antara hubungan variabel bebas yaitu alat permainan edukati (APE) dengan menggunakan bahan alam variabel terkait, yaitu perkembangan kreativitas anak TK/RA di RA Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

---

<sup>24</sup> Ria Yukananda,dkk. Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemahduwur Sumber, (PGSD FKIP UNS, Kebumen:TT), h.2.

<sup>25</sup> Juliansyah Noor, *Metodelogi Penelitian : Skripsi, Tesis, Desertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 77

Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah :



Dijelaskan bahwa, dalam rangka mengembangkan kreativitas anak usia 5-6 tahun di TK/RA diperlukan alat permainan yang dapat menstimulus berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan pada AUD seperti aspek fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional, seni dan spiritual. Dalam hal ini tentunya alat-alat permainan yang bernilai edukatif, murah, dan mudah diperoleh dilingkungan sekitar sekolah TK/RA.

Namun sayangnya ketika anak belajar seraya bermain di TK/RA, alat permainan anak tidak semuanya bernilai edukatif, masih banyak menggunakan media instan yang hanya berorientasi pada pemberian kesenangan semata, tanpa mencermati nilai edukasi apa saja yang distimulus pada anak.

Untuk mengatasi permasalahan diatas, dilingkungan sekitar sekolah atau rumah, maupun dilingkungan masyarakat tempat bermain anak sanagt banyak sekali dan dengan murah ditemukan bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan sebagai alat

permainan yang bernilai edukatif seperti, dedaunan, jenis-jenis bunga, jenis-jenis buah, bebatangan pohon, pasir, tanah, bebatuan dan lain-lain.

Dengan memanfaatkan bahan-bahan alam sebagai alat permainan yang bernilai edukatif khususnya berupa dedaunan, jenis-jenis bunga, jenis-jenis buah, dan bebatangan pohon dapat mengembangkan kreativitas anak, sebab dalam mengolah bahan alam menjadi alat permainan yang bernilai edukatif terdapat proses berfikir kreatif dan imajinatif yang terbangun dalam diri anak. Ketika mendesain atau mengolah bahan alam menjadi mainan atau karya, anak diberikan kesempatan luas untuk mengekspresikan berbagai perasaan, gagasan maupun ide-ide yang cemerlang tentang berbagai hal yang telah diperkenalkan kepada anak sedini mungkin bagaimana mencintai dan memanfaatkan baha-bahan alam yang ada dilingkungan sekitar kita melalui pengembangan media sederhana.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Menurut Sugiyono hipotesis adalah “jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan.”<sup>26</sup> Berdasarkan pengertian tersebut hipotesis adalah jawaban sementara yang kebenarannya harus dibuktikan atau di uji. Hipotesis yang akan diuji dinamakan hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesisi alternatif ( $H_a$ ).

Dalam pengujian hipotesis ini, jika tidak ada pengaruh antara kegiatan motorik halus dengan perkembangan emosional anak, maka  $H_0$  diterima atau  $H_a$

---

<sup>26</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung, CV Alfabeta, 2010, h. 96



ditolak. Dan sebaliknya jika kegiatan motorik halus mempunyai pengaruh terhadap perkembangan emosional anak, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

$H_a$  : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan alam di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran

$H_0$  : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan alam di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran

#### **E. Pengaruh APE terhadap Perkembangan Kreativitas**

Kreativitas merupakan kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa produk atau gagasan baru yang dapat diterapkan dalam memecahkan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya.

Seperti yang dikemukakan oleh Lowenfeld dan Brittain, bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin menemukan jawaban; senang menemukan masalah.<sup>27</sup>

---

<sup>27</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004, h. 20

Menurut Utami Munandar “Kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berfikir serta kemampuan untuk mengolaborasi suatu gagasan yang meliputi kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya dan memperinci.”<sup>28</sup>

Hurlock menegaskan “Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang apada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.”<sup>29</sup>

Sedangkan Angelou menjelaskan bahwa, kreativitas ditandai dengan adanya kemampuan untuk menciptakan, mengadakan, menemukan sesuatu bentuk baru dan atau untuk menghasilkan sesuatu melalui keterampilan imajinatif.<sup>30</sup>

Sementara itu Chaplin mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.<sup>31</sup>

Adapun menurut Supriadi definisi kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan yang telah ada sebelumnya.<sup>32</sup>

Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses, produk, dan *press*, seperti yang diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutkan

---

<sup>28</sup> Yuliani Nuraini Sujiono & bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT Indeks, 2010, h. 40

<sup>29</sup> Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, TT, h. 4

<sup>30</sup> Yuliani Nuraini Sujiono & bambang Sujiono, *Op.Cit*, h. 38

<sup>31</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*, Jakarta: Kencana, 2010, h. 14

<sup>32</sup> Ahmad Susanto, *Op.Cit*, h. 114

hal ini sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, press, product*”. Keempat P ini saling berkaitan: Pribadi yang kreatif melibatkan diri dalam proses kreatif, dan dengan dukungan dan dorongan (*press*) dan lingkungan, akan menghasilkan produk kreatif.<sup>33</sup>

Carton dan Allen menjelaskan ada 12 indikator kreatif apda anak usia dini, sebagai berikut:

1. Anak berkeinginan untuk mengambil resiko berperilaku berbeda dan mencoba hal-hal baru dan sulit
2. Anak memiliki selera humor yang luar biasa dalam situasi keseharian
3. Anak berpendirian tegas/tetap, terang-terangan, dan berkeinginan untuk bicara secara terbuka serta bebas
4. Anak adalah nonkonfermis, yaitu melakukan hal-hal dengan caranya sendiri
5. Anak mengekspresikan imajinasi secara verbal
6. Anak tertarik pada berbagai hal, memiliki rasa ingin tahu dan senang bertanya
7. Anak menjadi terarah sendiri dan termotivasi sendiri; anak memiliki imajinasi dan menyukai fantasi
8. Anak terlibat daam eksplorasi yang sistematis dan yang disengaja dalam membuat rencana dari satu kegiatan
9. Anak menyukai untuk menggunakan imajinasinya dalam bermain terutama dalam bermain pura-pura
10. Anak menjadi inovatif, penemu, dan memiliki banyak sumber daya
11. Anak bersifat fleksibel dan anak berbakat dalam mendesain sesuatu<sup>34</sup>

Dari pendapat beberapa teori kreativitas diatas dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang apada dasarnya baru. Sedangkan menurut teori yang lain menjelaskan bahwa kreativitas akan muncul pada diri seseorang yang memiliki motivasi, rasa ingin tahu dan imajinasi, karena mereka selalu mencari dan ingin

<sup>33</sup> Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, Op.Cit, h. 14

<sup>34</sup> Yuliani Nuraini Sujiono & bambang Sujiono, Op.Cit, h. 40

menemukan jawaban, senang menemukan masalah. Kreativitas pada intinya adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa produk, gagasan maupun karya nyata.

Dari pengertian diatas jelas bahwasannya kreativitas ini sangat penting dan besar manfaatnya bagi kehidupan seseorang maupun kehidupan masyarakat, tanpa adanya kreativitas tidak ada kemajuan. Sebagai pribadi atau kelompok masyarakat, kreativitas sangat diperlukan agar mereka dapat survive menjalani kehidupan. Oleh karena itu, setiap orang dituntut untuk kreatif, dan kreativitas ini sebenarnya ada pada semua orang, namun pada kadar dan bentuk yang berbeda-beda. Dan kreativitas yang dimiliki ini apabila tidak dipupuk, maka akan hilang. Agar kreativitas berjalan dengan baik, maka kreativitas harus dirangsang dan dikembangkan dengan baik semenjak anak usia dini.

Salah satu pendekatan yang dilakukan pada anak usia dini untuk merangsang dan mengembangkan kreativitas anak adalah dengan kegiatan bermain yang dilakukan dilingkungannya dengan menggunakan sarana, alat permainan yang edukatif, atau yang sering disebut dengan APE.

Menurut andang ismail, alat permainan edukatif (APE) adalah “ kegiatan yang sangat menyenangkan, cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir, serta bergaul



dengan lingkungan, juga bermanfaat untuk menguatkan dan menerampilkkan anggota badan si anak, mengembangkan kepribadian anak.”<sup>35</sup>

Sederhananya, alat permainan edukatif adalah segala bentuk peralatan yang membantu dalam mengembangkan kreativitas anak. Dengan menggunakan APE, maka akan mempermudah dan memberikan kesempatan kepada anak untuk berimajinasi, berfikir kreatif, menciptakan sesuatu yang baru dan menemukan berbagai alternatif dalam pemecahan masalah.

Bahan alam merupakan suatu media karena yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi ataupun informasi yang hendak disampaikan kepada anak didik guna mengembangkan kreativitasnya. Bahan alam adalah suatu bahan yang diperoleh dari lingkungan sekitar atau yang diperoleh dari alam, kemudian diolah menjadi suatu karya yang bermutu. Seperti yang dijelaskan oleh Sudjana “bahan alam adalah bahan yang diperoleh dari alam untuk membuat suatu produk atau karya. Bahan alam dapat dimanfaatkan sebagai media dalam belajar.”<sup>36</sup>

Dari penjelasan diatas, maka terkait dengan pengembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun yang diteliti dalam penelitian ini, maka tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak yang diteliti, meliputi :

1. Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata
2. Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar
3. Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas

<sup>35</sup> Andang Ismail, *Alat Peraga & APE*, Yogyakarta: Shibiyan, 2011, h. 21

<sup>36</sup> Ria Yukananda,dkk. *Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemahduwur Sumber*, (PGSD FKIP UNS, Kebumen:TT), h.2.

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Metode dan Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian quasi eksperimen disebut juga eksperimen yang tidak sebenarnya, atau eksperimen pura-pura. Menurut Sugiyono, ini dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen<sup>1</sup>

##### B. Desain Penelitian

Desain penelitian *Quasi Eksperimen* yang dipakai dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang digunakan, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok tersebut diperlakukan beda, kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan APE bahan alam berupa dedaunan, bunga, buah-buahan dan batang, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan APE bahan alam berupa dedaunan, buah dan batang pohon, melainkan menggunakan media permainan yang bisa digunakan di Raudhatul Athfal Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

Sebelum diberikan perlakuan, setiap kelompok diberi *pretest* dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *pretest* yang baik akan menunjukkan keadaan kedua

---

<sup>1</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2010, h.

kelompok tidak berbeda secara signifikan, karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan.

Dibawah ini desain penelitian yang digunakan oleh peneliti, yaitu:

<b>KELOMPOK PARTISIPAN/ANAK USIA TK/RA</b>	<b><i>PRE TEST</i></b>	<b>PERLAKUAN (TREATMEN)</b>	<b><i>POST TEST</i></b>
<b>Kelompok eksperimen (kelas A)</b>	<b>O<sub>1</sub></b>	<b>X</b>	<b>O<sub>2</sub></b>
<b>Kelompok kontrol (kelas B)</b>	<b>O<sub>3</sub></b>	<b>-</b>	<b>O<sub>4</sub></b>

Keterangan:

O<sub>1</sub> & O<sub>3</sub> = Penilaian awal pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tujuannya untuk mengetahui nilai kreativitas awal anak didik.

X = Pelaksanaan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan memanfaatkan APE bahan alam berupa dedaunan, bunga, buah-buahan dan batang dengan tujuan untuk mengembangkan kreativitas anak. Sementara pada kelompok kontrol tidak dilakukan treatment dengan menggunakan APE bahan alam, mereka belajar sebagaimana biasanya.

O<sub>2</sub> & O<sub>4</sub> = Penilaian akhir pada kedua kelompok anak didik, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol untuk mengetahui pengembangan kreativitas anak didik dengan yang diberikan dan tidak diberikan pembelajaran dengan menggunakan bahan alam.

### C. Variabel Penelitian

Suatu penelitian agar dapat di oprasionalkan dan dapat diteliti secara empiris, perlu adanya variable. Variable adalah karakter dari unit observasi yang mempunyai variasi atau segala sesuatu yang dijadikan objek penelitian.

Adapun penelitian ini, variabelnya sebagai berikut:

1. Variable independen/ bebas (X) dalam penelitian ini variable bebasnya adalah “alat permainan edukatif (APE) dengan menggunakan bahan alam”
2. Variable dependen/ terkait (Y) dalam penelitian ini variable terkaitnya adalah “perkembangan kreativitas”

### D. Definisi Oprasional Variabel

Definisi variabel diartikan juga secara luas adalah penarikan batasan yang lebih menjelaskan cirri-ciri spesifik yang lebih substantiv dari suatu konsep. Tujuannya agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya. Oleh karena itu, sangat penting peneliti memasukan proses atau oprasionalnya, alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang diteliti.

Berikut ini penjelasannya:

1. Alat permainan edukatif (APE) dengan bahan alam yaitu kegiatan mengolah bahah alam berupa dedaunan, dan pelepah pisang untuk dibuat berbagai alat permainan yang bernilai edukatif agar memberikan pengalaman pendidikan dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik untuk anak didik di TK/RA



2. Perkembangan kreativitas anak adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru. Kreativitas merupakan suatu proses untuk meningkatkan daya imajinatif dan rasa ingin tahu anak untuk menghasilkan sesuatu yang baru menjadi suatu hasil yang berguna untuk kegiatan bermain anak. Kreativitas juga mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas. Perkembangan kreativitas anak disini usia 5-6 tahun. Dalam penelitian ini, diharapkan anak dapat menghasilkan karyanya sendiri dari bahan alam berupa dedaunan, dan pelepah pisang. Indikator penilaian pengembangan kreativitas dengan APE ini dilihat dari

#### **E. Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti memilih RA Assafi'iyah yang berlokasi di Jl. Mada Tengah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran. Alasannya karena peneliti ingin mengetahui pengaruh perkembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif dengan menggunakan bahan alam.

Raudhatul Athfal Assafi'iyah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran merupakan lembaga pendidikan islam tingkat kanak-kanak (PAUD/TK) yang didirikan pada tahun 2002 yang dipimpin oleh kepala sekolah ibu Ida Kholida, S.Pd.I dari tahun 2002 hingga sekarang. RA Assafi'iyah awal mula didirikan dengan bantuan swadaya masyarakat sekitar yang dalam rangka mendukung pelaksanaan pendidikan dan memberi semangat belajar bagi anak usia dini di Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran.

## F. Populasi dan Sempel

Pengertian populasi menurut Sukardi adalah seluruh objek yang akan diteliti sedangkan sampel adalah sebagian dari populasi yang akan diambil.<sup>2</sup> Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak yang ada di RA Assafi'iyah Mada Jaya yang berjumlah sebanyak 47 anak.

Sedangkan yang dimaksud dengan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.<sup>3</sup> Sempel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti, Sugiyono menyatakan untuk penelitian *experiment* sederhana yang menggunakan kelompok *experiment* dan kelompok kontrol, maka, jumlah anggota sampel masing-masing 10-20 anggota sampel<sup>4</sup>. Untuk itu sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah Purposive Sampling maksudnya teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>5</sup> Penentuan sampel dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan usia (5-6 tahun) dan jumlah yang mencakupi untuk dilakukan penelitian eksperimen.

Adapun sampelnya yang ingin peneliti ambil di RA Assafi'iyah Mada Jaya yaitu usia 5-6 tahun kelompok B yang berjumlah 33 orang anak. 16 orang anak perempuan dan 17 orang anak laki-laki.

---

<sup>2</sup> John Dimiyati, Metode Penelitian Pendidikan dan aplikasinya pada Paud, Jakarta: Kencana, 2013, h. 58

<sup>3</sup> Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian, Jakarta: Rineka Cipta, 2006, h. 154

<sup>4</sup> Sugiono, *Ibid*, h. 155.

<sup>55</sup> *Ibid*, h. 124

## G. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini penyusunan instrumen pengumpulan data adalah dengan mencermati apa yang menjadi variabel penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah 1). Variabel bebas: alat permainan edukatif (APE) bahan alam berupa dedaunan, dan pelepah pisang dan 2) variabel terkait: perkembangan kreativitas. Dalam penelitian ini juga terdapat tiga instrumen penelitian yang dilakukan untuk pengumpulan data, yaitu a) pedoman observasi untuk melaksanakan pengamatan (observasi), b) pedoman wawancara untuk melakukan tanya jawab (interview), dan c) pedoman dokumentasi untuk pengambilan bukti fisik misal profil sekolah dan foto-foto selama kegiatan penelitian, baik foto yang utama atau pada saat pelaksanaan pembelajaran dikelas, maupun foto yang sifatnya hanya penunjang.

Dari penyusunan dan pengumpulan data instrumen tersebut disusun berdasarkan kisi-kisi pengembangan kreativitas yang yang peneliti kembangkan sendiri dari teori-teori yang relevan, khususnya mengenai aspek perkembangan kreativitas pada anak usia 5-6 tahun dinyatakan tingkat pencapaian perkembangan kreativitas anak yang diharapkan, meliputi :

1. Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata
2. Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar
3. Mampu mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas

Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini diisi dengan tanda ceklist pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Adapun penulis untuk menjaga objektivitas penilaian anak usia dini dan lebih terstruktur gunakan tanda bintang yang mengacu pada skala likert<sup>6</sup> dengan 5 gradasi sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Alternatif Sekor Jawaban**

Jenis pernyataan	Alternatif sekor jawaban				
	Sangat tinggi	tinggi	Sedang	Rendah	Sangat rendah
Pernyataan positif	5 (*****)	4 (****)	3 (***)	2 (**)	1 (*)
Pernyataan negatif	1 (*)	2 (**)	3 (***)	4 (****)	5 (*****)

Adapun terkait pedoman penilaian yang mengacu pada Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, pedoman penilaian pembelajaran PAUD dengan mengukur langsung melalui pemberian lambang angka atau lambang bintang maksudnya adalah:

Nilai 1 atau Belum Berkembang (BB) diartikan Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator dengan skor 50-59 atau dengan pemberian bintang satu (\*). Nilai 2 atau Mulai Berkembang (MB), diartikan apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-

---

<sup>6</sup> Uyu Wahyudi, *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung: Cv Falah Production, 2010, h.67

tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten sekornya 60-69 dengan pemberian bintang dua (\*\*).

Sedangkan nilai 3 atau Berkembang Sesuai Harapan (BSH) artinya apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai kosisten skornya 70-79 dengan pemberian bintang tiga (\*\*\*). Dan nilai 4 atau Berkembang Sangat Baik (BSB) diartikan pabila peserta didik terus menerus memperlihatkan perilaku yang dinyatakan dalam indikator secara konsisten atau telah membudaya skornya 80-100 dengan pemberian bintang empat (\*\*\*\*)<sup>7</sup>

Intrumen pengamatan untuk anak digunakan pada saat pretest dan posttes. Sebelum digunakan untuk itu peneliti melakukan uji coba intrumen terlebih dulu. Tujuannya untuk mengetahui validitas dan reliabilitasnya.

### **1. Uji Validitas Instrumen**

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjuk tingkat kevalidan atau kesaha suatu instrumen. Suatu instrument dikatakan valid apabila mampu mengukur yang diinginkan dan mengungkap data variabel yang di teliti secara tepat.<sup>8</sup> Pengujian validitas internal instrument pengaruh alat permainan edukatif bahan alam terhadap perkembangan kreativitas anak ini dilakukan dengan melakukan pengujian validitas instrument bahan alam untuk meningkatkan kreativitas anak ini menggunakan pengujian validitas empirik.

---

<sup>7</sup> Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, pedoman penilaian pembelajaran PAUD, Jakarta: 2015

<sup>8</sup> Suharsimi Arikunto, *OP.Cit*, h. 168



Instrumen dikatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria atau dapat mengukur secara tepat. Untuk mengetahui ke validan instrument, maka digunakan *Spss v.20*.

Butir soal dikatan valid apabila  $r_{xy} > r_{tabel}$  Maka soal dikatakan valid. Jika  $r_{xy} \leq r_{tabel}$ . maka soal dikatakan tidak valid. Interpretasi terhadap nilai koefisien  $r_{xy}$  digunakan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Interprestasi Korelasi  $r_{xy}$**

Nilai $r_{xy}$	Keterangan
0,00-0,20	Korelasi Sangat Rendah
0,20 – 0,40	Korelasi Rendah
0,40 – 0,70	Korelasi Sedang
0,70 – 0,90	Korelasi Tinggi
0,90 – 1,00	Korelasi Sangat Tinggi

Diketahui dengan  $N = 15$  pada taraf pengambilan signifikansi product momen sebesar 5%. Nilai  $r_{tabel}$   $df = n - 2$  sebesar 0,553 karena jumlah sampel yang akan dihitung dikurang dua.

**Tabel 3.3**  
**Rekapitulasi Output Validitas Hasil Uji Coba Instrumen**  
**Pemanfaatan APE Bahan Alam Untuk**  
**Mengembangkan Kreativitas Anak**

No. Item Soal	Nilai $r_{hitung}$	Nilai $r_{tabel}$ N=15 df= n-2	Keterangan
Item 1	0,919	0,553	Valid
Item 2	0,852	0,553	Valid
Item 3	0,871	0,553	Valid
Item 4	0,848	0,553	Valid
Item 5	0,781	0,553	Valid
Item 6	0,794	0,553	Valid
Item 7	0,897	0,553	Valid
Item 8	0,796	0,553	Valid
Item 9	0,712	0,553	Valid
Item 10	0,790	0,553	Valid
Item 11	0,824	0,553	Valid
Item 12	0,732	0,553	Valid
Item 13	0,896	0,553	Valid
Item 14	0,760	0,553	Valid
Item 15	0,626	0,553	Valid

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan, maka dapat dilihat bahwa semua item soal dinyatakan valid itu artinya semua item soal dapat digunakan ketika melakukan penelitian. Hasil output perhitungan validitas dengan bantuan program komputer *SPSS versi 20* bisa dilihat dilampiran.

## 2. Uji Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang telah diuji validitasnya kemudian di uji reliabilitasnya. Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik.<sup>9</sup>

Realibilitas menunjukan pada suatu pengertian bahwa suatu instrument dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika instrument tersebut dapat memberikan hasil yang tetap. Maka pengertian Realibilitas tes berhubungan dengan masalah ketetapan hasil. Untuk menguji realibilitas instrument tes digunakan *SPSS v.20*

**Tabel 3.4**  
**Interprestasi Korelasi Realibitas<sup>10</sup>**

Klasifikasi	Kriteria realibilitas
0,00-0,20	Korelasi sangat rendah
0,20-0,40	Korelasi rendah
0,40-0,70	Korelasi sedang
0,70-0,90	Korelasi tinggi
0,90-1,00	Korelasi sangat tinggi

<sup>9</sup> Suharsimi Arikunto, *OP.Cit*, h. 178

<sup>10</sup> Rostina Sundayana, *statitiska Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, 2015, h.

Berikut ini, hasil uji Reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha's ( $\alpha$ )*. Perhitungan dilakukan setelah mendelet item tidak valid. Data diolah dengan menggunakan program komputer *SPSS versi 20*.

**Tabel 3.5**  
**Output Reliabilitas Hasil Uji Coba Instrumen Pemanfaatan APE**  
**Bahan Alam Untuk Mengembangkan Kreativitas Anak**

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	15

Dari hasil pengujian reliabilitas yang dilakukan diperoleh koefisien *Cronbach Alpha's ( $\alpha$ )*. = 0,961. Berdasarkan pada pedoman kriteria reliabilitas diatas artinya derajat reliabel instrumen berada pada kategori sangat tinggi. Dengan demikian instrumen yang digunakan sudah baik dan dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data, sehingga kegiatan penelitian dapat dilanjutkan pada proses selanjutnya.

## **H. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Observasi**

Yang dimaksud dengan observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.<sup>11</sup> Teknik pengumpulan data

---

<sup>11</sup> Sugiyono, Op.Cit, h. 203

dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala diamati tidak terlalu besar.

Teknik pengumpulan data dengan observasi ini peneliti gunakan untuk memperoleh data tentang pemanfaatan alat permainan edukatif bahan alam berupa dedaunan, bunga, buah-buahan dan batang terhadap perkembangan kreativitas anak. Data dikumpulkan dengan cara mengamati langsung aktivitas belajar anak dikelas. Dalam melakukan proses pengamatan ini, penulis berpedoman pada lembar observasi yang sebelumnya telah peneliti persiapkan. Lembar observasi dibuat berdasarkan kisi-kisi pengamatan yang peneliti kembangkan sendiri berdasarkan kajian teori tentang perkembangan kreativitas anak TK/RA dengan pemanfaatan alat permainan edukatif bahan alam berupa dedaunan dan pelepah pisang.

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan oleh peneliti sendiri. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran langsung tentang pelaksanaan perkembangan kreativitas melalui bahan alam.

Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini diisi dengan tanda ceklist pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Lembar observasi ini dijadikan pedoman oleh peneliti agar saat melakukan observasi lebih terarah, terstruktur sehingga hasil data yang telah didapatkan mudah untuk diolah. Pengamatan ini diisi dengan tanda ceklist pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan. Berikut tabel pedoman observasi yang akan peneliti lakukan:



**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun**  
**Di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Perkembangan Kreativitas	Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata	Melukis dengan berbagai media	1,2,3 dan 4	4
	Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar	Menciptakan sesuatu dengan berbagai karya	5, 6 dan 7	3
		Bereksplorasi dengan berbagai media	8	1
	Mampu menverminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas	Meniru bentuk	9, 10,11,dan 12	4
		Menggunting sesuai dengan pola	13	1
		Menempel gambar dengan tepat	14 dan 15	2
	Jumlah			15

**Tabel 3.7**  
**Pedoman Observasi Perkembangan Kreativitas Dengan Menggunakan Bahan**  
**Alam Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau**  
**Pesawaran**

No.	Item	Penilaian Perkembangan Kreativitas			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu melukis dengan menggunakan pelepah pisang				
2.	Anak mampu melukis daun waru dengan menggunakan sisir dan sikat gigi				
3.	Anak mampu melukis daun dengan menggunakan tulang daun jambu dan cat air				
4.	Anak mampu membuat dengan pelepah pisang				
5.	Anak mampu membuat kalung dari daun singkong				
6.	Anak mampu membuat mahkota dari daun nangka dan jambu				
7.	Anak mampu membuat bentuk perahu dari pelepah pisang				
8.	Anak dapat bermain warna dengan berbagai jenis daun seperti daun jati dan daun suji				
9.	Anak dapat meniru bentuk kupu dari daun jambu				
10.	Anak dapat menjiplak bentuk daun waru dengan menggunakan crayon				
11.	Anak dapat menganyam bentuk tikar dari daun pisang				
12.	Anak dapat menganyam bentuk kincir angin dari daun kelapa				
13.	Anak mampu mengunting pola daun waru				
14.	Anak mampu membuat kolase dari daun belimbing				
15.	Anak mampu membuat mozaik dari daun pisang				

## 2. Metode Interview

Interview adalah “suatu percakapan yang diarahkan kepada suatu masalah tertentu, dan ini merupakan Tanya jawab dengan menggunakan lisan dalam dua orang atau lebih dengan berhadapan secara fisik, interview sama dengan bincang-bincang”.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, jelas bahwa metode interview merupakan salah satu alat untuk memperoleh informasi dengan jalan mengadakan komunikasi langsung antara dua orang atau lebih serta dilakukan secara lisan.

Metode ini dimaksudkan untuk memperkuat data observasi yang peneliti kumpulkan sebelumnya. Disini peneliti mewawancarai guru sebagai pendidik di RA Assafi'iyah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran. Selain itu di tunjukan kepada kepala sekolah untuk mendapatkan data berkenaaan dengan kondisi objektif sekolah.

## 3. Metode Dokumentasi

Menurut Sugiyono, dokumentasi merupakan “ catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.”<sup>13</sup> Dalam menggunakan teknik ini peneliti mengambil data berupa kegiatan anak saat proses kegiatan, selain itu juga untuk mengambil data berupa

---

<sup>12</sup> Kartini Kartono, *Pengantar metodologi Riset Sosial*, Bandung: Alumni, Edisi IV, 2001, h. 71.

<sup>13</sup> Sugiyono, *Op.Cit*, h. 329

profil sekolah, sejarah berdirinya sekolah, data guru dan anak di Raudhatul Athfal Assafi'iyah serta hal-hal lain yang mendukung penelitian.

## I. Uji Persyaratan Analisis

### 1. Uji Normalitas

Uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak.<sup>14</sup> Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan uji Kolmogorov-Smirnov, dengan cara memilih menu : *Analyze - Nonparametric test - legacy dialog - 1 sampel K-S*

Kriteria penetapan dengan cara membandingkan nilai *Sig. (2-tailed)* pada tabel Kolmogorov-Smirnov dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan demikian, dasar pengambilan keputusan bahwa jika  $p$  dari koefisien  $K-S > 0,05$ , maka data berdistribusi normal. Sebaliknya jika  $P$  dari koefisien  $K-S < 0,005$  maka data berdistribusi tidak normal.

### 2. Uji Homogenitas

Setelah Uji Normalitas, dilakukan Uji Homogenitas, uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah variansi-varansi populasi penelitian mempunyai variansi yang sama tidak.<sup>15</sup> Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan uji Levene Statistik dengan cara memilih menu : *analyze – compare means – one way anova*.

<sup>14</sup>Juliansyah Noor, *Op .Cit*, h. 174.

<sup>15</sup>Sukardi, *Evaluasi Pendidikan Prinsip & Operasionalnya* , (Jakarta: PT Bumi Aksara,2011), h. 49.

Adapun dasar keputusan tingkat homogenitas data dapat dilakukan dengan membandingkan angka signifikansi nilai *Sig. (2-tailed)* dengan alpha ( $\alpha$ ) 0,05 (5%), dengan keputusan jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih besar dari pada ( $\alpha = 0,05$ ) maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan homogeny, dan sebaliknya jika nilai *Sig. (2-tailed)* lebih kecil dari pada alpha ( $\alpha = 0,05$ ) maka dikatakan bahwa varian dari dua atau lebih kelompok populasi dikatakan tidak homogenitas.

## J. Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data kedalam katagori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih yang mana yang penting dan yang dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri dan oarang lain.

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif dan dilanjutkan dengan analisis statistik inferensial. Berikut ini dijelaskan lebih mendalam.

### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud



membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum dan generalisasi.<sup>16</sup> analisis data deskriptif dalam penelitian ini menggunakan bantuan program komputer Microsoft Excel dan program SPSS versi 20 pada analisis *Deskriptive Statistik*.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis statistik inferensial adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk mengkaji, menaksir dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau ciri-ciri dari suatu populasi. Adapun hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

Ha : Terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan alam di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan alam di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran

---

<sup>16</sup> Sugiyono, Op.Cit, h. 207-208

Dalam pengambilan keputusan dengan membandingkan nilai *Sig.* (*2-tailed*) dengan  $\alpha = 0,05$  (5%). Jika nilai signifikansi  $< 0,05$  (5%), maka  $H_0$  ditolak, dan sebaliknya Jika nilai signifikansi  $\geq 0,05$  (5%), maka  $H_0$  diterima. Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan t-test atau uji t. Dengan rumus Independen Sampel Test.

Perhitungan rumus diatas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *SPSS versi 20*. Dengan memilih *analyze – compare means – independen sampel t-test* lalu oke untuk diproses.



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dilakukan dengan analisis statistik deskriptif dan dilanjutkan dengan analisis statistik inferensial, berikut penjelasannya.

#### 1. Analisis Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagai mana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.<sup>1</sup> Berikut penjelasannya.

##### a). Data Pretest Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol

Sebelum diberikan perlakuan, setiap kelompok diberi pretest dengan maksud untuk mengetahui keadaan awal, adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pretest yang baik akan menunjukan keadaan kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan, karena diharapkan perbedaan akan tampak setelah diberikan perlakuan.

Berikut ini nilai hasil pretest pada kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, metode penelitian pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2015, h. 207-208

**Tabel 4.1**  
**Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Eksperimen**

Nama Anak	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	BB	MB	BSH	BSB			
	1	2	3	4			
1	2	6	6	1	36	60	MB
2	1	5	9	0	38	63,3	MB
3	12	3	0	0	18	30	BB
4	3	6	4	2	35	58,3	BB
5	13	2	0	0	17	10,2	BB
6	5	7	2	1	29	17,4	BB
7	3	8	4	0	31	51,6	BB
8	14	1	0	0	16	26,6	BB
9	0	7	1	7	45	75	BSH
10	4	9	2	0	28	46,6	BB
11	2	10	3	0	31	51,6	BB
12	5	8	2	0	27	45	BB
13	3	8	4	0	31	51,6	BB
14	15	0	0	0	15	25	BB
15	2	4	8	1	38	63,3	MB

*Sumber: Dokumentasi Penulis di RA Assafi'iyah*

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang memperoleh nilai dibawah kategori ada 11 orang atau sekitar 70% diantaranya sebanyak 2 orang atau sekitar 20% anak memperoleh nilai 1 atau dikatakan belum

berkembang dan anak yang memperoleh nilai 2 atau mulai berkembang sebanyak 2 orang atau sekitar 20%. Sedangkan baru 1 orang atau 10% anak yang memperoleh nilai Berkembang Sesuai Harapan.

Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dikemukakan tabelnya.

**Tabel 4.2**  
**Rekapitulasi Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Eksperimen**

Jumlah Anak	Persentasi	Skor Nilai
11	73,3%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BB (nilai konversi 50-59)
3	20%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai MB (nilai konversi 60-69)
1	6,6%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSH (nilai konversi 70-79)
0	0%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSB (nilai konversi 80-100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa, sekitar 11 orang anak atau sekitar 73,3% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversinya sebesar 50-59. Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan sekornya adalah 60-69 adalah 3 orang anak atau sekitar 20%. Sedangkan sebanyak 1 orang anak atau sekitar 6,6% memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan skor nilai konversi sebesar 70-79.



Kemudian nilai hasil pretest pada kelompok kontrol.

Pengumpulan data juga dilakukan melalui pengamatan. Berikut tabelnya.

**Tabel 4.3**  
**Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Kontrol**

Nama Anak	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	1	2	3	4			
1	0	5	8	2	42	70	BSH
2	15	0	0	0	15	25	BB
3	4	4	7	0	33	55	BB
4	1	14	0	0	29	17,6	BB
5	0	6	9	0	39	65	MB
6	1	14	0	0	29	17,6	BB
7	6	9	0	0	24	40	BB
8	0	1	11	4	46	76,7	BSH
9	4	9	2	0	28	46,6	BB
10	2	10	3	0	31	51,6	BB
11	5	8	2	0	27	45	BB
12	3	8	4	0	31	51,6	BB
13	15	0	0	0	15	25	BB
14	2	4	8	1	38	63,3	MB
15	3	3	6	3	39	65	MB
16	12	3	0	0	18	30	BB
17	2	3	10	0	38	63,3	MB
18	1	2	12	0	41	68,3	MB

*Sumber: Dokumentasi Penulis di RA Assafi'iyah*

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang memperoleh nilai dibawah kategori ada 16 orang atau sekitar 88% diantaranya sebanyak 11 orang atau sekitar 61% anak memperoleh nilai 1 atau dikatakan belum berkembang dan anak yang memperoleh nilai 5 atau mulai berkembang sebanyak 1 orang atau sekitar 27,8%. Sedangkan 2 orang anak atau 11% yang mencapai kategori yang diharapkan yaitu berkembang sesuai harapan.

Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dikemukakan tabelnya.

**Tabel 4.4**  
**Rekapitulasi Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Kontrol**

Jumlah Anak	Persentasi	Skor Nilai
11	61%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BB (nilai konversi 50-59)
5	27,8%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai MB (nilai konversi 60-69)
2	11%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSH (nilai konversi 70-79)
0	0	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSB (nilai konversi 80-100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa, sekitar 11 orang anak atau 61% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversinya sebesar 50-59. Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan sekornya adalah 60-69 adalah 5 orang anak atau sekitar 27,8%. Sedangkan yang memperoleh nilai berkembang sesuai

harapan yaitu 2 orang anak atau sekitar 11% dengan skor nilai antara 70-79.

Selanjutnya, berdasarkan perhitungan dengan bantuan program SPSS 20 dengan cara memilih menu : *Analyze - Deskriptive Statistik - Frequencies* diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.5**  
**Data Nilai Hasil *Pretest***  
**Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Statistics		Kontrol	Eksperimen
N	Valid	18	15
	Missing	0	3
Mean		31.2778	29.0000
Median		31.0000	31.0000
Mode		15.00 <sup>a</sup>	31.00
Std. Deviation		9.19594	9.06327
Minimum		15.00	15.00
Maximum		46.00	45.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pada tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean = M) pada kelompok eksperimen sebesar 29.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 31.27. Nilai mean ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai rata-rata kedua kelompok anak tidak berbeda secara signifikan.

Begitu juga perhitungan median atau nilai tengahnya (Me) pada kelompok eksperimen sebesar 31.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 31.00. Nilai median ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai median pada kedua kelompok sama.

Begitu juga perhitungan modus ( $M_o$ ) pada kelompok eksperimen sebesar 31.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 15.00. Nilai modus ini menggambarkan bahwa pada umumnya nilai modus kedua kelompok anak tidak berbeda secara signifikan.

Kemudian perhitungan standar deviasi ( $SD$ ) pada kelompok eksperimen sebesar 9.06 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 9.19. Nilai  $SD$  ini menggambarkan bahwa tingkat keragaman nilai pada kedua kelompok tidak terlalu jauh berbeda atau perbedaannya tidak signifikan.

Terakhir dilihat dari nilai maksimum dan nilai minimum. Pada kelompok eksperimen nilai maksimumnya sebesar 45 dan nilai minimum 15, sedangkan pada kelompok kontrol nilai maksimum 46 dan nilai minimum 15. Dari sini juga terlihat perbedaannya tidak jauh berbeda atau tidak signifikan.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari nilai mean, median, modus,  $SD$ , nilai minimum dan nilai maksimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sangat kecil. Hal ini pertanda yang positif sebagai pretest yang baik itu menunjukkan keadaan awal kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Sebab perbedaan diharapkan akan tampak setelah diberikan perlakuan.

**b). Data Posttest Pada Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol**

Sebagaimana penilaian pretest penilaian posttest juga dilakukan pada kedua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun hanya saja, kedua kelompok tersebut diperlakukan berbeda. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan pemanfaatan APE bahan alam berupa dedaunan dan pelepah pisang, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan alam seperti dedaunan dan pelepah pisang melainkan menggunakan media permainan yang biasa digunakan di RA Assafi'iyah.

Akibat dari perbedaan perlakuan tersebut, diharapkan perkembangan kreativitas pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Berikut ini nilai posttest pada kelompok eksperimen. Pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan.





**Tabel 4.6**  
**Nilai Posttest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Eksperimen**

Nama Anak	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	BB	MB	BSH	BSB			
	1	2	3	4			
1	0	0	13	2	47	78,3	BSH
2	0	0	15	0	45	75	BSH
3	0	5	8	2	42	70	BSH
4	4	7	4	0	30	50	BB
5	0	3	5	7	49	81,7	BSB
6	1	9	2	3	37	61,7	MB
7	2	5	5	3	39	65	MB
8	2	9	4	0	32	53,3	BB
9	0	1	8	6	50	83,3	BSB
10	0	13	2	0	32	53,3	BB
11	0	3	5	7	49	81,7	BSB
12	0	15	0	0	30	50	BB
13	0	0	0	15	60	100	BSB
14	11	4	0	0	19	31,7	BB
15	0	2	10	3	46	76,7	BSH

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang memperoleh nilai dibawah kategori ada 7 orang atau sekitar 46,7% diantaranya sebanyak 5 orang atau sekitar 33,3% anak memperoleh nilai 1 atau dikatakan belum berkembang dan anak yang memperoleh nilai 2 atau mulai berkembang

sebanyak 2 orang atau sekitar 13,3%. Sedangkan 8 orang anak atau 53,3% yang mencapai kategori yang diharapkan yaitu 4 orang anak atau 26,7% dengan nilai 3 atau berkembang sesuai harapan dan 4 orang anak atau 26,7% memiliki nilai 4 atau berkembang sangat baik.

Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dikemukakan tabelnya.

**Tabel 4.7**  
**Rekapitulasi Nilai Posttest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Eksperimen**

Jumlah Anak	Persentasi	Skor Nilai
5	33,3%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BB (nilai konversi 50-59)
2	13,3%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai MB (nilai konversi 60-69)
4	26,7%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSH (nilai konversi 70-79)
4	26,7%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSB (nilai konversi 80-100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa, sekitar 5 orang anak atau 33,3% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversinya sebesar 50-59. Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan sekornya adalah 60-69 adalah 2 orang anak atau sekitar 13,3%. Sedangkan sebanyak 4 orang anak atau sekitar 26,7% memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan skor nilai konversi sebesar 70-79, dan sebanyak 4 orang anak atau sekitar 26,7% memperoleh nilai berkembang sangat baik dengan skor sebesar 80-100.

**Tabel 4.8**  
**Nilai Posttest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Kontrol**

Nama Anak	Penilaian				Total Skor	%	Ket.
	1	2	3	4			
1	0	5	8	2	42	70	BSH
2	11	3	1	0	20	33,3	BB
3	4	4	7	0	33	55	BB
4	3	12	0	0	27	45	BB
5	0	6	9	0	39	65	MB
6	1	14	0	0	29	48,3	BB
7	6	9	0	0	24	40	BB
8	0	1	8	6	50	83,3	BSB
9	3	6	6	0	33	55	BB
10	3	12	0	0	27	45	BB
11	0	0	11	4	49	81,7	BSB
12	0	5	3	7	47	78,3	BSH
13	4	5	6	0	32	53,3	BB
14	15	0	0	0	15	25	BB
15	0	0	7	8	53	88,3	BSB
16	15	0	0	0	15	25	BB
17	2	3	10	0	38	63,3	MB
18	1	2	12	0	41	68,3	MB

*Sumber: Dokumentasi Penulis di RA Assafi'iyah*

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang memperoleh nilai dibawah kategori ada 13 orang atau sekitar 72% diantaranya sebanyak 10 orang atau sekitar 55,6% anak memperoleh nilai 1 atau dikatakan belum berkembang dan anak yang memperoleh nilai 2 atau mulai berkembang sebanyak 3 orang atau sekitar 16,7%. Sedangkan 5 orang anak atau 25% yang mencapai kategori yang diharapkan yaitu 2 orang anak atau 11% dengan nilai 3 atau berkembang sesuai harapan dan 3 orang anak atau 16,7% memiliki nilai 4 atau berkembang sangat baik.

Dalam bentuk rekapitulasi, berikut dikemukakan tabelnya.

**Tabel 4.9**  
**Rekapitulasi Nilai Pretest Perkembangan Kreativitas Anak Di**  
**Kelompok Kontrol**

Jumlah Anak	Persentasi	Skor Nilai
10	55,6%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BB (nilai konversi 50-59)
3	16,7%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai MB (nilai konversi 60-69)
2	11%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSH (nilai konversi 70-79)
3	16,7%	Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai BSB (nilai konversi 80-100)

Dari tabel diatas dapat dijelaskan bahwa, sekitar 10 orang anak atau 55,6% memperoleh nilai belum berkembang dengan skor nilai konversinya sebesar 50-59. Banyaknya anak didik yang memperoleh nilai mulai berkembang dengan sekornya adalah 60-69 adalah 3 orang anak atau sekitar 16,7%. Sedangkan sebanyak 2 orang anak atau sekitar 11%

memperoleh nilai berkembang sesuai harapan dengan skor nilai konversi sebesar 70-79, dan sebanyak 3 orang anak atau sekitar 16,7% memperoleh nilai berkembang sangat baik dengan skor sebesar 80-100.

Selanjutnya, berdasarkan perhitungan dengan bantuan program SPSS 20 dengan cara memilih menu : *Analyze - Descriptive Statistik - Frequencies* diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 4.10**  
**Data Nilai Hasil *Posttest***  
**Pada Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol**

Statistics		Kontrol	Eksperimen
N	Valid	18	15
	Missing	0	3
Mean		34.1111	40.4667
Median		33.0000	42.0000
Mode		15.00 <sup>a</sup>	30.00 <sup>a</sup>
Std. Deviation		11.66134	10.52797
Minimum		15.00	19.00
Maximum		53.00	60.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pada tabel diatas diketahui bahwa nilai rata-rata (mean = M) pada kelompok eksperimen sebesar 40.46 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 34.11. Nilai mean ini menggambarkan bahwa antara kedua kelompok terjadi perbedaan dengan selisih 6.35 poin, sehingga perbedaannya cukup signifikan.



Begitu juga perhitungan median atau nilai tengahnya (Me) pada kelompok eksperimen sebesar 42.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 33.00. Nilai median ini menggambarkan bahwa antar kedua kelompok terjadi perbedaan dengan selisih 9 poin, sehingga perbedaannya cukup signifikan.

Begitu juga perhitungan modus (Mo) pada kelompok eksperimen sebesar 30.00 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 15.00. Nilai modus ini menggambarkan bahwa antar kedua kelompok terjadi perbedaan dengan selisih 15 poin, sehingga perbedaannya cukup signifikan.

Kemudian perhitungan standar deviasi (SD) pada kelompok eksperimen sebesar 10.52 sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 11.66. Nilai SD ini menggambarkan bahwa tingkat keragaman nilai pada kedua kelompok tidak terlalu jauh antara kedua kelompok terjadi selisih 1,14. sehingga perbedaannya tidak signifikan.

Terakhir dilihat dari nilai maksimum dan nilai minimum. Pada kelompok eksperimen nilai maksimumnya sebesar 60 dan nilai minimum 19, sedangkan pada kelompok kontrol nilai maksimum 53 dan nilai minimum 15. Dari sini juga terlihat perbedaannya tidak jauh berbeda.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari nilai mean, median, modus, SD, nilai minimum dan nilai maksimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol cukup signifikan perbedaannya. Kesimpulannya perbedaan setelah diberikan perlakuan, dalam hal ini setelah pemanfaatan bahan alam dengan dedaunan dan pelah pisang pada

kelompok eksperimen cukup tampak atau muncul. hal ini sesuatu yang positif sebab faktor pemanfaatan bahan alam cukup berpengaruh untuk mengembangkan kreativitas anak.

## 2. Analisis Statistik Inferensial

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis penelitian, sebelumnya sangat penting dilakukan uji persyaratan analisis dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas terhadap kedua kelompok penelitian.

### 1) Uji Persyaratan Analisis

#### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk menentukan apakah data dari kedua kelompok berdistribusi normal atau tidak. Peneliti menggunakan uji normalitas dengan bantuan program SPSS 20 dengan uji *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test* (dengan taraf signifikan  $\alpha = 0.05$ ) hasil perhitungan uji normalitas ditunjukkan pada table berikut:

#### 1. Hasil Uji Normalitas Preetest

**Tabel 4.11**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	8.05681810
	Absolute	.161
Most Extreme Differences	Positive	.161
	Negative	-.133
Kolmogorov-Smirnov Z		.624
Asymp. Sig. (2-tailed)		.831

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan data hasil pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa  $r_{\text{tabel}}$  (0,234) dengan taraf signifikansinya sebesar 0,05 setelah data dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh nilai  $r_{\text{hitung}}$  dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,831. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan sebaliknya jika  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  maka data tidak berdistribusi normal

## 2. Hasil Uji Normalitas Posttest

**Tabel 4.12**

### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	10.03715744
	Absolute	.120
Most Extreme Differences	Positive	.097
	Negative	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.465
Asymp. Sig. (2-tailed)		.982

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan data hasil pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa  $r_{\text{tabel}}$  (0,234) dengan taraf signifikansinya sebesar 0,05 setelah data dimasukkan ke dalam rumus maka diperoleh nilai  $r_{\text{hitung}}$  dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,985. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka data berdistribusi normal. Sedangkan sebaliknya jika  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  maka data tidak berdistribusi normal.

### 3. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok mempunyai varian yang sama atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan perhitungan *Uji Lavene Statistic*. Hasil penghitungan uji homogenitas data perkembangan kretaitas anak ditunjukkan pada tabel berikut:

#### 1. Hasil uji homogenitas pretest

**Tabel 4.13**

#### Test of Homogeneity of Variances

perkembangan kreativitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.319	3	11	.132

Berdasarkan data hasil pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa  $r_{\text{tabel}}$  (0,234) dengan taraf signifikansinya sebesar 0,05 setelah data dimasukan ke dalam rumus maka diperoleh nilai  $r_{\text{hitung}}$  dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,132. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka data dikatakan memiliki varian yang sama atau homogen. Sedangkan sebaliknya jika  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  maka data dikatakan tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogen.

#### 2. Hasil uji homogenitas posttest

**Tabel 4.14**

#### Test of Homogeneity of Variances

perkembangan kreativitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.522	2	11	.125

Berdasarkan data hasil pretest pada kelompok eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa  $r_{\text{tabel}}$  (0,234) dengan taraf signifikansinya sebesar 0,05 setelah data dimasukan ke dalam rumus maka diperoleh nilai  $r_{\text{hitung}}$  dengan melihat signifikansi Sig. (2-tailed) sebesar 0,125. Dimana berdasarkan dasar pengambilan keputusan  $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$  maka data dikatakan memiliki varian yang sama atau homogen. Sedangkan sebaliknya jika  $r_{\text{hitung}} < r_{\text{tabel}}$  maka data dikatakan tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogen.

## 2) Uji Hipotesis Penelitian

Analisis statistic inferensial adalah serangkaian teknik yang digunakan untuk mengkaji, menaksir dan mengambil kesimpulan berdasarkan data yang diperoleh dari sampel untuk menggambarkan karakteristik atau cirri dari suatu populasi. Adapun hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

$H_a$  : Ada pengaruh yang positif dan signifikan dalam pengembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan alam di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran

$H_o$  : Tidak ada pengaruh positif dan signifikan dalam pengembangan kreativitas anak antara yang diberi perlakuan dan yang tidak diberi perlakuan dengan memanfaatkan APE bahan alam di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran

Pengujian dalam penelitian ini menggunakan Uji-t dua sampel . pengujian hipotesis dilakukan untuk menguji ada atau tidaknya perbedaan pengaruh alat permainan edukatif (APE) bahan alam terhadap



perkembangan kretaitas anak usia dini. Adapun kriteria penerimaan data dapat terdapat perbedaan atau tidak berdasarkan nilai signifikasi hasil output SPSS adalah sebagai berikut:

c. Jika nilai sig,  $< 0,05$  ( maka alat permainan edukatif memberikan Pengaruh)

d. Jika nilai sig,  $> 0,05$  (maka alat permainan edukatif tidak memberikan Pengaruh)

Adapun hasil analisis dengan menggunakan uji-t *independent sampel test* sebagai berikut:

**Tabel 4.15**  
**Data Hasil Perhitungan Uji t pada Kelas Eksperimen**

**Independent Samples Test**

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
perkembangan kreativitas Equal variances assumed	.557	.462	3.197	28	.003	-11.46667	3.58684	18.81397	-4.11936
Equal variances not assumed			3.197	27.394	.003	-11.46667	3.58684	18.82129	-4.11204

Memperhatikan table diatas diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0.003. nilai Sig. (2-tailed) ini lebih kecil dari 0,05 (5%), dengan demikian, jadi artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Kesimpulannya adalah terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

### 3. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di RA Assafi'iyah Desa Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran. Pada penelitian ini penulis mengambil sampel yaitu kelas B1 yang berjumlah 15 peserta didik sebagai (kelas eksperimen) dan kelas B2 yang berjumlah 18 peserta didik sebagai (kelas kontrol).

Pada kelas eksperimen proses pembelajaran dilakukan menggunakan APE Bahan Alam sedangkan pada kelas kontrol proses pembelajarannya menggunakan APE yang instan. Kemudian tes diberikan kepada kelas *eksprimen* dan kelas kontrol pada awal dan akhir pertemuan yaitu *Pretest* dan *Posttest* dimana instrument observasi yang terlebih dahulu diuji validitas, dan reliabilitasnya yang terdiri dari 15 butir item.

Dari analisis data hasil *Pretest* dan *Posttest* yang telah dilakukan antara kelas *eksprimen* dan kelas kontrol hasil yang diperoleh sangatlah berbeda, untuk kelas eksperimen dengan proses pembelajaran menggunakan APE Bahan Alam, nilai rata-rata *pretest* ekperimen sebesar 29 dan nilai rata-rata *posttest* kontrol sebesar 34,11

Sedangkan pada kelas kontrol yang menggunakan Media Gambar nilai rata-rata kontrol *Pretest* sebesar 31,28 sedangkan nilai rata-rata *Posttest eksperimen* sebesar 40,47. Dari hasil tersebut maka dikatakan bahwa penggunaan APE Bahan Alam lebih baik dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik.

APE Bahan Alam, yang diterapkan oleh peneliti pada proses belajar mengajar dapat membuat peserta didik lebih kreatif, karena dengan APE Bahan Alam peserta didik bisa mengetahui media-media dari alam kemudian bisa dijadikan alat permainan yang menyenangkan dan memberi wawasan lebih bagi peserta didik. Selain itu, peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran agar peserta didik lebih menikmati lagi proses pembelajaran yang diberikan oleh dewan guru dengan media atau APE yang menyenangkan bagi anak seperti APE bahan alam. Dengan adanya APE Bahan Alam yang menyenangkan diharapkan membuat suasana pembelajaran didalam kelas lebih menarik dan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik khususnya di kelas eksperimen.

Berdasarkan dari hasil analisis uji normalitas perkembangan kreativitas tampak nilai pretest pada kelas eksperimen dan kontrol sampel distribusi normal, dimana  $r_{hitung} (0,831) > r_{tabel} (0,234)$ , dan pada posttest kelas eksperimen dan kontrol juga berdistribusi normal  $r_{hitung} (0,982) > r_{tabel} (0,234)$ .

Sedangkan untuk uji analisis uji homogenitas perkembangan kreativitas diperoleh nilai pretest pada kelas eksperimen dan kontrol sampel dimana diperoleh  $r_{hitung}$  sebesar  $(0,132) < r_{tabel} (0,234)$  artinya data dikatakan tidak

memiliki varian yang sama atau tidak homogeny. Sedangkan pada nilai posttest kelas eksperimen dan kontrol juga dikatakan data tidak memiliki varian yang sama atau tidak homogeny karena  $r_{hitung} (0,125) < \text{dari } r_{tabel} (0,234)$ .

Dari perhitungan uji analisis independent sampel test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil dari pada  $\alpha (0,05)$ , sedangkan dari hasil  $t_{hitung}$  diperoleh nilai sebesar  $(3.197) > \text{dari } t_{tabel} (1,771)$ . Karena nilai Sig (2-tailed)  $< \alpha$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dalam pengembangan kreativitas anak melalui alat permainan edukatif (APE) dengan menggunakan bahan alam.



## BAB V

### KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pemanfaatan APE bahan alam berupa dedaunan dan pelepah pisang terbukti berpengaruh cukup signifikan dalam mengembangkan kreativitas anak di kelompok eksperimen. Tingkat kreativitas anak yang diberi perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok anak yang tidak diberi perlakuan. Hal ini dapat terlihat dari perhitungan analisis statistik deskriptif dengan *Microsoft Excel* dimana secara umum nilai mean, median, modus, SD, nilai minimum dan maksimum pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terdapat perbedaan yang cukup signifikan.

Kemudian berdasarkan perhitungan yang dilakukan dengan bantuan program SPSS versi 20 diketahui besarnya nilai  $t$  pada output SPSS setelah dilakukan uji analisi (*independent sampel t-test*) diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,003 lebih kecil dari pada  $\alpha$  (0,05), sedangkan dari hasil  $t_{hitung}$  diperoleh nilai sebesar  $(3.197) >$  dari  $t_{tabel}$  (1,771). Karena nilai Sig (2-tailed)  $<$   $\alpha$  atau  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Berkenaan dengan kesimpulan nilai diatas, mengapa pemanfaatan APE bahan alam berupa dedaunan dan pelepah pisang dapat mengembangkan kreativitas anak, disebabkan pemanfaatan bahan alam untuk dijadikan salah satu APE dalam kegiatan belajar anak sangat cocok untuk menstimulasi potensi alami kreativitas anak yang mana bisa didapatkan dari lingkungan sekitar.



## B. Saran

Dari uraian dan kesimpulan diatas, maka penulis dapat mengemukakan beberapa saran guna kepentingan dalam meningkatkan proses belajar mengajar dimasa yang akan datang.

1. Kepada guru. Guru hendaknya memanfaatkan bahan alam yang tersedia disekitar lingkungan sekolah untuk menyalurkan ide-ide kreatif anak agar dalam pembelajaran tidak membuat anak jenuh dan memberi variasi-variasi dalam pembelajaran
2. Kepada orang tua anak didik. Orang tua hendaknya selalu memberikan bimbingan, motivasi, stimulasi kepada anak bagaimana mengembangkan kretaitas anak dengan memanfaatkan media yang ada di lingkungan sekitar

## C. Penutup

Demikanlah skripsi ini penulis susun dengan ikhtiar yang maksimal, namun dengan demikian penulis merasa masih banyak keterbatasan dan kekurangan untuk mencapai hasil yang sempurna. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak keterbatasan dan kekurangan untuk mencapai hasil yang sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang sifatnya membangun senantiasa penulis harapkan guna perbaikan untuk menuju yang lebih baik.

Akhirnya penulis hanya dapat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk kita semua, dan dapat dijadikan bahan pelajar kedepannya, semoga Allah SWT senantiasa meridhoi amal ibadah kita, Amin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Mulyasa, 2014, *Manajemen PAUD*, Bandung: PT Remaja RosdaKarya
- Agoes Dariyo, 2007, *Psikologi Perkembangan Anak Tiga Tahun Pertama*, Bandung: PT Refika Aditama
- Yuliani Nuraini Sujiono, 2013, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks
- Muhammad Ali & Muhammad Asrori, 2012, *Psikologi Remaja*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Elizabeth B. Hurlock, TT, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana
- Hasil observasi awal, tanggal 3-4 Maret 2017
- Hasil Pra Survey Di Kelas B RA Assafiyah Mada Jaya, Tanggal 21-22 Juli 2017
- Djemari Mardafi, 2008, *Teknik Penyusunan Instrument Tes Dan Non Tes*, Yogyakarta: Mitra Cendekia, Offset
- Mansur, 2005, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas, Bandung: Citra Umbara, 2014
- Utami Munandar, 2019, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*, Jakarta PT Rineka Cipta
- Badru Zaman dkk, 2009, *Media dan Sumber Belajar TK*, Tangerang: Universitas Terbuka
- Aniendya Christianna, *Pelatihan Perancangan Alat Permainan Edukatif (Ape) Berbasis Bahan Bekas Untuk, Program Studi Desain Komunikasi Visual, A. & Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, Surabaya: 2013*

Ria Yukananda,dkk. Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Peningkatan Keterampilan Mencetak Timbul Siswa Kelas II SDN Lemahduwur Sumber, PGSD FKIP UNS, Kebumen:TT

Andi Jumra , Deskripsi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Motorik Halus Di Kelompok B Tk Adenium Kecamatan Kota Selatan Kota Gorontalo, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo:2014

Hendayani Es, Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif ( APE ) Dalam Pembelajaran Paud Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat, STKIP Siliwangi Bandung:2009

Pramuditya D. Pengembangan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Pemahaman Kepedulian Terhadap Makhluk Hidup Siswa Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta: 2016

Moeslichatoen, 2004, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Rineka Cipta

Juliansyah Noor, 2010, *Metodelogi Penelitian : Skripsi, Tesis, Desertasi, dan Karya Ilmiah*, Jakarta: Kencana

Sugiyono, 2015, *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta

Sugiyono, 2010, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

John Dimyati, 2013, *Metode Penelitian Pendidikan dan aplikasinya pada Paud*, Jakarta: Kencana

Suharsimi Arikunto, 2006, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

Direktorat pembinaan pendidikan anak usia dini, pedoman penilaian pembelajaran PAUD, Jakarta: 2015

Kartini Kartono, 2001, *Pengantar metodologi Riset Sosial*, Bandung: Alumni, Edisi IV.

Yeni Rachmawati & Euis Kurniati, 2010, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia TK*, Jakarta: Kencana

Yuliani Nuraini Sujiono & bambang Sujiono, 2010, *Bermain Kreatif Berbasis*

*Kecerdasan Jamak*, Jakarta: PT Indeks

Uyu wahyudin dan Mubiar Agustin, 2011, *Penilain Perkembangan Anak Usia Dini*, Bandung  
:Refika Aditama.

Sukardi, 2011, *Evaluasi pendidikan, prinsip & operasionalnya*, Jakarta: PT Bumi  
Aksara.

*Al-Qur'an dan Terjemahnya*, 2006, Bandung: CV Penerbit Diponegoro,.



Lampiran 1

**Daftar Nama Anak Kelas Eksperimen (B1) Dan Kelas Kontrol (B2)**  
**RA Assafi'iyah Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran**

No	Nama Anak Kelas B1 (kelompok eksperimen)
1.	M. Alfin Asoghiri
2.	M. Alfian
3.	A. Ibnu Al-wani
4.	M. Haikal Amri
5.	Zahra Nur Afifah
6.	Aida Nabila Ilmi
7.	A. Jidan Assofani
8.	M. Rizky Alfani
9.	Siti Umdhotul Hasanah
10.	Siti Mauidhotul Hasanah
11.	Najla Raya Citrania
12.	Mutiah
13.	Resya Nesvita
14.	M. Ramadhani
15.	M. Alfin Rizky

No	Nama Anak Kelas B1 (kelompok kontrol)
1.	Mawaldi Haitami
2.	M. Buldan Hak
3.	Sifa Nurul Aini
4.	Sonia Safira Agustin
5.	M. Rizi Pratama
6.	Silviana Nurul Janah
7.	Arwi Dwzilhija Salim
8.	Risky Panji Pratama
9.	M. Risky Ramadoni
10.	Amanatul Bilqis
11.	Iza Saidatun Nabila
12.	Selvi Azizah
13.	Ajeng Fatia
14.	M. Yajid Apriansyah
15.	Wafa Ainun Najah
16.	Ghani Sakha Mile
17.	Tirta Musyafa
18.	Nurul Putri

Lampiran 2

**Hasil Penilaian Observasi Peserta Didik Kelas B1 RA Assafi'iyah  
Mada Jaya Kecamatan Way Khilau Kabupaten Pesawaran**

Nama Anak	No Item Pertanyaan																		Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4	Σ	5	6	7	8	Σ	9	10	11	12	13	14	15	Σ			
1	2	1	2	3	8	2	1	3	2	8	2	3	2	2	3	2	2	16	32	53,3	BB
2	3	4	2	2	11	4	2	4	2	12	4	2	4	1	4	1	4	20	43	71,7	BSH
3	2	2	3	2	9	2	1	2	2	7	1	2	2	1	3	2	2	13	29	31,7	BB
4	2	1	3	2	8	2	1	3	2	8	3	2	1	3	1	3	1	14	30	50	BB
5	3	3	2	3	11	3	2	1	2	8	2	3	3	3	2	2	3	18	37	61,7	MB
6	1	1	3	3	8	3	3	3	3	12	3	3	3	3	1	1	1	15	35	58,3	BB
7	2	3	1	2	8	1	1	1	3	6	1	1	1	1	3	2	3	12	26	43,3	BB
8	2	2	4	4	12	4	4	4	3	15	4	4	4	4	2	2	2	22	49	81,7	BSB
9	2	3	1	1	7	1	1	1	1	4	1	1	1	1	2	3	2	11	22	36,7	BB
10	2	2	2	3	9	2	3	3	3	11	2	2	3	3	2	2	2	16	36	60	MB
11	1	2	3	3	9	2	3	3	3	11	3	3	3	2	1	2	2	16	36	60	MB
12	4	3	1	2	10	1	1	1	1	4	1	1	1	1	4	3	4	15	29	48,3	BB
13	2	3	3	4	12	2	2	2	4	10	2	4	4	4	3	2	3	22	44	73,3	BSH
14	2	2	2	1	7	2	3	1	3	9	2	2	2	2	2	1	2	13	29	48,3	BB
15	3	4	3	4	14	3	4	3	4	14	3	4	4	4	4	4	3	26	54	90	BSB



Lampiran 3

**INPUT DATA UJI COBA INSTRUMENT  
NILAI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
DI KELAS B RA ASSAFI'YAH**

Nama Anak	No Item Pertanyaan															Jumlah Skor
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	3	2	29
2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	39
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	27
4	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	24
5	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	1	48
6	2	3	1	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	2	3	33
7	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	26
8	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	49
9	4	4	3	2	4	2	4	2	4	2	4	3	3	2	4	47
10	2	2	3	1	1	3	2	1	3	2	1	3	2	3	3	32
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
12	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	53
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
14	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	3	3	3	38
15	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	41

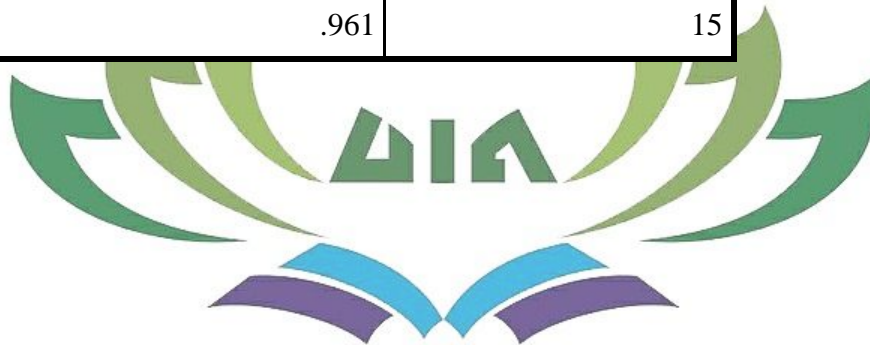
Lampiran 5

**OUTPUT PERHITUNGAN RELIABILITAS  
HASIL UJI COBA INSTRUMEN DENGAN SPSS  
NILAI PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK  
DI KELOMPOK EKSPERIMEN RA ASSAFI'YAH**

Reliability

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.961	15



Lampiran 6

**INPUT DATA PRETEST KELOMPOK EKSPERIMEN**

Nama Anak	No Item Pertanyaan															Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	2	3	3	2	3	1	4	2	3	2	3	1	2	2	3	36	60	MB
2	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	3	38	63,3	MB
3	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	30	BB
4	4	4	3	3	3	2	1	1	2	3	2	2	1	2	2	35	58,3	BB
5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	17	10,2	BB
6	2	3	2	4	1	1	1	2	2	3	1	2	1	2	2	29	17,4	BB
7	3	2	2	3	2	1	2	2	3	1	2	1	2	2	3	31	51,6	BB
8	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	26,6	BB
9	3	4	2	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	2	4	45	75	BSH
10	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	2	28	46,6	BB
11	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	31	51,6	BB
12	2	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	2	27	45	BB
13	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	3	31	51,6	BB
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	BB
15	3	2	3	3	4	1	3	2	3	1	3	3	2	3	2	38	63,3	MB



Lampiran 7

**INPUT DATA PRETEST KELOMPOK KONTROL**

Nama Anak	No Item Pertanyaan															Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	4	42	70	BSH
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	BB
3	1	3	1	2	3	1	3	2	3	2	3	1	3	2	3	33	55	BB
4	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	29	17,6	BB
5	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	39	65	MB
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	29	17,6	BB
7	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	24	40	BB
8	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	46	76,7	BSH
9	2	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	1	2	2	28	46,6	BB
10	2	2	3	2	2	1	2	2	1	2	2	2	3	2	3	31	51,6	BB
11	2	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	1	3	2	27	45	BB
12	3	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	3	2	2	3	31	51,6	BB
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	BB
14	3	2	3	3	4	1	3	2	3	1	3	3	2	3	2	38	63,3	MB
15	4	3	4	3	1	3	4	2	3	1	1	2	2	3	3	39	65	MB
16	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	18	30	BB
17	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	3	3	3	38	63,3	MB
18	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	41	68,3	MB

Lampiran 8

**INPUT DATA POSTTEST KELOMPOK EKSPERIMEN**

Nama Anak	No Item Pertanyaan															Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	47	78,3	BSH
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	45	75	BSH
3	4	3	3	4	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	42	70	BSH
4	2	2	2	1	1	2	3	2	1	1	2	2	3	3	3	30	5	BB
5	4	4	3	4	2	4	2	3	3	4	2	4	3	3	4	49	81,7	BSB
6	2	4	4	2	2	1	4	2	2	2	2	2	2	3	3	37	61,7	MB
7	2	3	4	3	2	3	3	1	2	2	1	3	2	4	4	39	65	MB
8	2	3	2	2	2	3	2	3	2	2	1	2	1	2	3	32	53,3	BB
9	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	50	83,3	BSB
10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	32	53,3	BB
11	4	4	4	4	2	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	49	81,7	BSB
12	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30	50	BB
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	60	100	BSB
14	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	19	31,7	BB
15	3	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	4	3	3	3	46	76,7	BSH

Lampiran 9

**INPUT DATA POSTTEST KELOMPOK KONTROL**

Nama Anak	No Item Pertanyaan															Total Skor	%	Ket
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	2	4	42	70	BSH
2	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	20	33,3	BB
3	1	3	1	2	3	1	3	2	3	2	3	1	3	2	3	33	55	BB
4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	27	45	BB
5	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	39	65	MB
6	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	29	48,3	BB
7	1	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	1	2	2	24	40	BB
8	4	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	50	83,3	BSB
9	2	3	1	2	3	2	2	3	1	3	2	1	3	2	3	33	55	BB
10	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	27	45	BB
11	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	49	81,7	BSB
12	4	4	3	2	4	2	4	2	4	2	4	3	3	2	4	47	78,3	BSH
13	2	2	3	1	1	3	2	1	3	2	1	3	2	3	3	32	53,3	BB
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	BB
15	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	53	88,3	BSB
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	25	BB
17	3	2	3	3	3	3	2	2	3	1	3	1	3	3	3	38	63,3	MB
18	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	41	68,3	MB



**OUTPUT PERHITUNGAN PADA UJI NORMALITAS  
PREETEST DAN POSTTEST**

**1. Uji Normalitas Preetest**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	8.05681810
Most Extreme Differences	Absolute	.161
	Positive	.161
	Negative	-.133
Kolmogorov-Smirnov Z		.624
Asymp. Sig. (2-tailed)		.831

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

**2. Uji Normalitas Posttest**

**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstandardized Residual
N		15
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	0E-7
	Std. Deviation	10.03715744
Most Extreme Differences	Absolute	.120
	Positive	.097
	Negative	-.120
Kolmogorov-Smirnov Z		.465
Asymp. Sig. (2-tailed)		.982

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

**OUTPUT PERHITUNGAN PADA UJI HOMOGENITAS  
PREETEST DAN POSTTEST**

**1. Uji Homogenitas Preetest**

**Test of Homogeneity of Variances**

perkembangan kreativitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.319	3	11	.132

**2. Uji Homgenitas Posttest**

**Test of Homogeneity of Variances**

perkembangan kreativitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.522	2	11	.125

Lampiran 12

**OUTPUT PERHITUNGAN UJI INDEPENDENT SAMPEL TEST**

Independent Samples Test										
	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
perkembangan kreativitas	Equal variances assumed Equal variances not assumed	.557 .462	-	-	-	-	-	-	-	-
			3.197	28	.003	-11.46667	3.58684	-18.81397	-4.11936	
			-	-	-	-	-	-	-	-
			3.197	27.394	.003	-11.46667	3.58684	-18.82129	-4.11204	

Lampiran 13

**TABEL NILAI-NILAI  $r$  PRODUCT MOMENT**

N	TarafSignif		N	TarafSignif		N	TarafSignif	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0.997	0.999	27	0.381	0.487	55	0.266	0.345
4	0.950	0.990	28	0.374	0.478	60	0.254	0.330
5	0.878	0.959	29	0.367	0.470	65	0.244	0.317
6	0.811	0.917	30	0.361	0.463	70	0.235	0.306
7	0.754	0.874	31	0.355	0.456	75	0.227	0.296
8	0.707	0.834	32	0.349	0.449	80	0.220	0.286
9	0.666	0.798	33	0.344	0.442	85	0.213	0.278
10	0.632	0.765	34	0.339	0.436	90	0.207	0.270
11	0.602	0.735	35	0.334	0.430	95	0.202	0.263
12	0.576	0.708	36	0.329	0.424	100	0.195	0.256
13	0.553	0.684	37	0.325	0.418	125	0.176	0.230
14	0.532	0.661	38	0.320	0.413	150	0.159	0.210
15	0.514	0.641	39	0.316	0.408	175	0.148	0.194
16	0.497	0.623	40	0.312	0.403	200	0.138	0.181
17	0.482	0.606	41	0.308	0.398	300	0.113	0.148
18	0.468	0.590	42	0.304	0.393	400	0.098	0.128
19	0.456	0.575	43	0.301	0.389	500	0.088	0.115
20	0.444	0.561	44	0.297	0.384	600	0.080	0.105
21	0.433	0.549	45	0.294	0.380	700	0.074	0.097
22	0.423	0.537	46	0.291	0.376	800	0.070	0.091
23	0.413	0.526	47	0.288	0.372	900	0.065	0.086
24	0.404	0.515	48	0.284	0.368	1000	0.062	0.081
25	0.396	0.505	49	0.281	0.364			
26	0.388	0.496	50	0.279	0.361			

Lampiran 14

**Tabel Nilai Kritis Uji Liliefors**

Ukuran Sampel (n)	Tingkat signifikansi ( $\alpha$ )				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
$N > 30$	$\frac{1.031}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.886}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.805}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.768}{\sqrt{n}}$	$\frac{0.736}{\sqrt{n}}$

Sumber : Sudjana. 1992. *Metode statistika*. Bandung. Tarsito

Lampiran 15

**Kisi-Kisi Observasi Pendahuluan Anak Usia 5-6 Tahun  
Di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran**

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Item	Jumlah
Perkembangan Kreativitas	Mampu menciptakan sesuatu yang baru baik berupa produk, gagasan atau karya nyata	Melukis dengan berbagai media	1,2,3 dan 4	4
	Memiliki imajinasi dan rasa ingin tahu yang besar	Menciptakan sesuatu dengan berbagai karya	5, 6 dan 7	3
		Bereksplorasi dengan berbagai media	8	1
	Mampu menverminkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas	Meniru bentuk	9, 10,11,dan 12	4
		Menggunting sesuai dengan pola	13	1
		Menempel gambar dengan tepat	14 dan 15	2
Jumlah			15	15



Lampiran 16

**Pedoman Observasi Pendahuluan**

No.	Item	Penilaian Perkembangan Kreativitas			
		BB	MB	BSH	BSB
1.	Anak mampu melukis dengan crayon				
2.	Anak mampu melukis dengan cara mengarsir				
3.	Anak mampu melukis dengan jari				
4.	Anak mampu membantik dengan crayon				
5.	Anak mampu meronce bentuk kalung dengan sedotan				
6.	Anak mampu melipat bentuk topi				
7.	Anak mampu melipat bentuk perahu				
8.	Anak mampu mengenal warna dengan air				
9.	Anak mampu meniru bentuk garis lengkung, zigzag dll.				
10.	Anak mampu menjiplak bentuk balok				
11.	Anak mampu menganyam bentuk tikar				
12.	Anak mampu menganyam bentuk batik				
13.	Anak mampu menggunting pola				
14.	Anak mampu membuat kolase dari origami				
15.	Anak mampu membuat mozaik dari origami				

Lampiran 17

**Lembar Observasi Untuk Guru Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak  
Dengan Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) Dengan Menggunakan  
Bahan Alam Di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Pesawaran**

No.	Aspek Yang Diamati	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Guru menyiapkan RKH sebelum kegiatan	√	
2.	Guru menyiapkan APE sebelum kegiatan berlangsung	√	
3.	Guru memberi tahu tentang kegiatan yang ingin dilakukan	√	
4.	Guru memberi arahan atau peraturan sebelum kegiatan	√	
5.	Guru memberi contoh langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan	√	
6.	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak saat kegiatan berlangsung	√	

Lampiran 18

**Kisi-kisi Wawancara Penerapan APE Bahan Alam Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Peswaran**

Indikator	Sub Indikator	Item
Menyiapkan RKH	Guru menyiapkan RKH untuk kegiatan yang akan dilakukan	1
Mempersiapkan APE yang akan digunakan	Guru menyiapkan APE sebelum kegiatan berlangsung	1
Memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan	Guru memberi tahu tentang kegiatan yang ingin dilakukan	1
Mengumpulkan peserta didik untuk diberi pengarahan dan aturan	Guru mengumpulkan anak untuk memberi pengarahan atau peraturan sebelum kegiatan	1
Menjelaskan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan	Guru memberi contoh langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan	1
Mendampingi peserta didik dalam kegiatan	Guru mendampingi anak saat kegiatan berlangsung	1
Jumlah		6

Lampiran 19

**Pedoman Wawancara Penerapan APE Bahan Alam Dalam Mengembangkan Kreativitas Anak di RA Assafi'iyah Mada Jaya Way Khilau Peswaran**

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah ibu menyiapkan RKH sebelum kegiatan dilakukan?	Iya, kami selalu menyiapkan RKH sebelum kegiatan dimulai karena itu untuk panduan para dewan guru untuk mengetahui apa saja kegiatan yang akan dilakukan pada saat proses pembelajaran .
2	Sebelum kegiatan, apakah ibu mempersiapkan APE yang akan digunakan oleh peserta didik untuk digunakan saat kegiatan?	Iya, biasanya kami selalu menyiapkan APE/media yang akan digunakan untuk peserta didik nantinya saat kegiatan dimulai
3	Sebelum memulai pembelajaran, apakah ibu memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan?	Iya tentu karena peserta didik belum tahu apa saja yang akan dilakukan hari itu maka terlebih dahulu dewan guru memberi tahu apa saja kegiatan yang akan dilakukan selama proses pembelajaran dimulai
4	Sebelum memulai kegiatan, apakah ibu mengumpulkan peserta didik untuk memberi pengarahan atau peraturan saat kegiatan?	Iya, kami para dewan guru selalu memberi pengarahan dan peraturan-peraturan saat akan memulai kegiatan agar peserta didik nantinya lebih terarah
5	Sebelum kegiatan dimulai, apakah ibu memberikan contoh langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan?	Iya, biasanya setelah memberi tahu kegiatan yang akan dilakukan dan peraturan apa saja yang harus ditaati kami dewan guru memberikan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan agar peserta didik lebih mengerti dan paham apa saja yang harus dilakukan terlebih dahulu.
6	Setelah memberi tugas, apakah ibu mendampingi anak saat kegiatan berlangsung?	Iya, kami selalu mendampingi anak saat memulai kegiatan karena anak biasanya masih belum mampu mengerjakan sendiri dan belum paham atau mengerti sehingga masih membutuhkan bantuan dari guru.



**Kegiatan Melukis Daun Dengan Sikat Gigi Dan Sisir**



**Kegiatan Membantik dengan Pelepah Pisang**





### **Kegiatan Membuat Warna Dari Daun**



### **Kegiatan Melukis dengan Pelepah Pisang**



### **Kegiatan Membuat Mahkota dari Daun Nangka**



### **Kegiatan Membuat Perahu dari Pelepah Pisang**



### **Kegiatan Membuat Mozaik dari Daun Pisang**



### **Kegiatan Membuat Kolase Dari Daun Belimbing**





### **Kegiatan Melukis Dengan Menggunakan Tulang Daun Jambu**



### **Kegiatan Meniru Bentuk Kupu-Kupu dari Daun Jambu**



Lampiran 20

**DISTRIBUSI NILAI  $t_{\text{tabel}}$**

d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$	d.f	$t_{0.10}$	$t_{0.05}$	$t_{0.025}$	$t_{0.01}$	$t_{0.005}$
1	3.078	6.314	12.71	31.82	63.66	61	1.296	1.671	2.000	2.390	2.659
2	1.886	2.920	4.303	6.965	9.925	62	1.296	1.671	1.999	2.389	2.659
3	1.638	2.353	3.182	4.541	5.841	63	1.296	1.670	1.999	2.389	2.658
4	1.533	2.132	2.776	3.747	4.604	64	1.296	1.670	1.999	2.388	2.657
5	1.476	2.015	2.571	3.365	4.032	65	1.296	1.670	1.998	2.388	2.657
6	1.440	1.943	2.447	3.143	3.707	66	1.295	1.670	1.998	2.387	2.656
7	1.415	1.895	2.365	2.998	3.499	67	1.295	1.670	1.998	2.387	2.655
8	1.397	1.860	2.306	2.896	3.355	68	1.295	1.670	1.997	2.386	2.655
9	1.383	1.833	2.262	2.821	3.250	69	1.295	1.669	1.997	2.386	2.654
10	1.372	1.812	2.228	2.764	3.169	70	1.295	1.669	1.997	2.385	2.653
11	1.363	1.796	2.201	2.718	3.106	71	1.295	1.669	1.996	2.385	2.653
12	1.356	1.782	2.179	2.681	3.055	72	1.295	1.669	1.996	2.384	2.652
13	1.350	1.771	2.160	2.650	3.012	73	1.295	1.669	1.996	2.384	2.651
14	1.345	1.761	2.145	2.624	2.977	74	1.295	1.668	1.995	2.383	2.651
15	1.341	1.753	2.131	2.602	2.947	75	1.295	1.668	1.995	2.383	2.650
16	1.337	1.746	2.120	2.583	2.921	76	1.294	1.668	1.995	2.382	2.649
17	1.333	1.740	2.110	2.567	2.898	77	1.294	1.668	1.994	2.382	2.649
18	1.330	1.734	2.101	2.552	2.878	78	1.294	1.668	1.994	2.381	2.648
19	1.328	1.729	2.093	2.539	2.861	79	1.294	1.668	1.994	2.381	2.647
20	1.325	1.725	2.086	2.528	2.845	80	1.294	1.667	1.993	2.380	2.647
21	1.323	1.721	2.080	2.518	2.831	81	1.294	1.667	1.993	2.380	2.646
22	1.321	1.717	2.074	2.508	2.819	82	1.294	1.667	1.993	2.379	2.645
23	1.319	1.714	2.069	2.500	2.807	83	1.294	1.667	1.992	2.379	2.645
24	1.318	1.711	2.064	2.492	2.797	84	1.294	1.667	1.992	2.378	2.644
25	1.316	1.708	2.060	2.485	2.787	85	1.294	1.666	1.992	2.378	2.643
26	1.315	1.706	2.056	2.479	2.779	86	1.293	1.666	1.991	2.377	2.643
27	1.314	1.703	2.052	2.473	2.771	87	1.293	1.666	1.991	2.377	2.642
28	1.313	1.701	2.048	2.467	2.763	88	1.293	1.666	1.991	2.376	2.641
29	1.311	1.699	2.045	2.462	2.756	89	1.293	1.666	1.990	2.376	2.641
30	1.310	1.697	2.042	2.457	2.750	90	1.293	1.666	1.990	2.375	2.640
31	1.309	1.696	2.040	2.453	2.744	91	1.293	1.665	1.990	2.374	2.639
32	1.309	1.694	2.037	2.449	2.738	92	1.293	1.665	1.989	2.374	2.639
33	1.308	1.692	2.035	2.445	2.733	93	1.293	1.665	1.989	2.373	2.638
34	1.307	1.691	2.032	2.441	2.728	94	1.293	1.665	1.989	2.373	2.637
35	1.306	1.690	2.030	2.438	2.724	95	1.293	1.665	1.988	2.372	2.637
36	1.306	1.688	2.028	2.434	2.719	96	1.292	1.664	1.988	2.372	2.636
37	1.305	1.687	2.026	2.431	2.715	97	1.292	1.664	1.988	2.371	2.635
38	1.304	1.686	2.024	2.429	2.712	98	1.292	1.664	1.987	2.371	2.635
39	1.304	1.685	2.023	2.426	2.708	99	1.292	1.664	1.987	2.370	2.634
40	1.303	1.684	2.021	2.423	2.704	100	1.292	1.664	1.987	2.370	2.633
41	1.303	1.683	2.020	2.421	2.701	101	1.292	1.663	1.986	2.369	2.633
42	1.302	1.682	2.018	2.418	2.698	102	1.292	1.663	1.986	2.369	2.632
43	1.302	1.681	2.017	2.416	2.695	103	1.292	1.663	1.986	2.368	2.631
44	1.301	1.680	2.015	2.414	2.692	104	1.292	1.663	1.985	2.368	2.631
45	1.301	1.679	2.014	2.412	2.690	105	1.292	1.663	1.985	2.367	2.630
46	1.300	1.679	2.013	2.410	2.687	106	1.291	1.663	1.985	2.367	2.629
47	1.300	1.678	2.012	2.408	2.685	107	1.291	1.662	1.984	2.366	2.629
48	1.299	1.677	2.011	2.407	2.682	108	1.291	1.662	1.984	2.366	2.628
49	1.299	1.677	2.010	2.405	2.680	109	1.291	1.662	1.984	2.365	2.627
50	1.299	1.676	<b>2.009</b>	2.403	2.678	110	1.291	1.662	1.983	2.365	2.627

## Lampiran 4

## INPUT DATA UJI VALIDITAS INSTRUMEN

[illegible]



[illegible]

Correlations																	
		x1	x2	x3	x4	x5	x6	x7	x8	x9	x10	x11	x12	x13	x14	x15	total
	x12	Correlation Coefficient	.750**	.506*	.625**	.877**	.406	.817**	.478	.830**	.583*	.675**	.264	1.000	.348	.875**	.535*
		Sig. (2-tailed)	.001	.046	.010	.000	.118	.000	.061	.000	.018	.004	.323	.	.187	.000	.033
		N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	x13	Correlation Coefficient	.718**	.788**	.462	.647**	.646**	.594*	.749**	.753**	.660**	.573*	.826**	.348	1.000	.173	.837**
		Sig. (2-tailed)	.002	.000	.072	.007	.007	.015	.001	.001	.005	.020	.000	.187	.	.521	.000
		N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	x14	Correlation Coefficient	.600*	.325	.600*	.741**	.385	.641**	.302	.705**	.480	.540*	.171	.875**	.173	1.000	.387
		Sig. (2-tailed)	.014	.219	.014	.001	.141	.007	.256	.002	.060	.031	.526	.000	.521	.	.139
		N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	x15	Correlation Coefficient	.813**	.945**	.505*	.759**	.781**	.824**	.778**	.811**	.758**	.631**	.821**	.535*	.837**	.387	1.000
		Sig. (2-tailed)	.000	.000	.046	.001	.000	.000	.000	.000	.001	.009	.000	.033	.000	.139	.
		N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
	total	Correlation Coefficient	.898**	.903**	.614*	.872**	.780**	.885**	.817**	.917**	.835**	.706**	.734**	.724**	.799**	.560*	.951**
		Sig. (2-tailed)	.000	.000	.011	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.002	.001	.002	.000	.024	.000
		N	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).



## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Tanaman/Pohon Belimbing

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Semester : 1

Hari/Tanggal : Selasa, 05 September 2017

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoan sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)</li> <li>Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (Sosem)</li> <li>Menirukan kalimat sederhana (Bahasa)</li> <li>Menghubungkan dan memasangkan lambing bilangan dengan benda (Kognitif)</li> <li>Melakukan permainan fisik dengan aturan (MK)</li> <li>Melukis dengan berbagai media (MH)</li> <li>Membuat gambar dengan</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> <li>Bernyanyi dan mengaji</li> <li>Bercakap-cakap tentang pohon belimbing</li> </ul> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Menghubungkan dan memasangkan gambar dengan lambing bilangan</li> <li>Bermain estapet balok</li> <li>Melukis dengan pelepah pisang</li> <li>Membuat kolase dari daun belimbing</li> </ul> <p><b>III. Istirahat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum makan</li> <li>Mencuci tangan</li> <li>Bermain di halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak</li> <li>Iqro</li> <li>Guru dan anak</li> <li>Lembar kerja</li> <li>Balok</li> <li>Pelepah pisang, kertas, daun belimbing, air yang sudah diberi warna</li> <li>Ember, air dan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Hasil karya</li> </ul>	

teknik kolase dengan memakai berbagai media (MH)	<b>IV. <u>Kegiatan Penutup</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan</li> <li>• Bernyanyi dan berdoa</li> <li>• Berbaris dan pulang</li> </ul>	lap		
--	---	-----	--	--

Guru kelas B

Peneliti

Epa Susanti

Ismi Yunitasari



**IDA KHOLIDA, S.Pd.I**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Tanah Airku/Warna dan Bentuk Bendera

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Semester : 1

Hari/Tanggal : Jumat, 01 September 2017

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoan sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)</li> <li>Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (Sosem)</li> <li>Menjawab pertanyaan tentang keterangan /informasi (Bahasa)</li> <li>Memasangkan benda sesuai dengan pasangan, jenis, persaan, bentuk (Kognitif)</li> <li>Melakukan permainan fisik dengan aturan (MK)</li> <li>Melukis dengan berbagai media (MH)</li> </ul>	<b>I. <u>Kegiatan Awal</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> <li>Bernyanyi dan mengaji</li> <li>Bercakap-cakap tentang warna dan bentuk bendera Indonesia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak</li> <li>Iqro</li> <li>Guru dan anak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> </ul>	
	<b>II. <u>Kegiatan Inti</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Memasangkan benda sesuai dengan pasangannya</li> <li>Bermain bakiak</li> <li>Membatik dengan pelepah pisang</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lembar kerja</li> <li>Bakiak</li> <li>Pelepah pisang, kertas, air yang sudah diberi warna</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Penugasan</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Hasil karya</li> </ul>	
	<b>III. <u>Istirahat</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum makan</li> <li>Mencuci tangan</li> <li>Bermain di halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ember, air dan lap</li> </ul>		



	<b>IV. <u>Kegiatan Penutup</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan</li> <li>• Bernyanyi dan berdoa</li> <li>• Berbaris dan pulang</li> </ul>			
--	---	--	--	--

Guru kelas B

Penelitian

Epa Susanti

Ismi Yunitasari



**IDA KHOLIDA, S.Pd.I**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Tanah Airku/Warna dan Bentuk Bendera

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Semester : 1

Hari/Tanggal : Kamis, 31 Agustus 2017

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoan sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)</li> <li>Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (Sosem)</li> <li>Menjawab pertanyaan tentang keterangan /informasi (Bahasa)</li> <li>Menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh (Kognitif)</li> <li>Melompat dari ketinggian 30-50 cm (MK)</li> <li>Membuat gambar dengan tehnik kolase (MH)</li> </ul>	<p><b>I. <u>Kegiatan Awal</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> <li>Bernyanyi dan mengaji</li> <li>Bercakap-cakap tentang warna dan bentuk bendera Indonesia</li> </ul> <p><b>II. <u>Kegiatan Inti</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Melengkapi bentuk gambar sederhana</li> <li>Melompat dari kursi</li> <li>Membuat kolase dari daun pisang</li> </ul> <p><b>III. <u>Istirahat</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum makan</li> <li>Mencuci tangan</li> <li>Bermain di halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak</li> <li>Iqro</li> <li>Guru dan anak</li> <li>Gambar</li> <li>Kursi</li> <li>Kertas, lem, dan daun pisang</li> <li>Ember, air dan lap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Penugasan</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Hasil karya</li> </ul>	

	<b>IV. <u>Kegiatan Penutup</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan</li> <li>• Bernyanyi dan berdoa</li> <li>• Berbaris dan pulang</li> </ul>			
--	---	--	--	--

Guru kelas B

Penelitian

Epa Susanti

Ismi Yunitasari



**IDA KHOLIDA, S.Pd.I**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Tanaman/Pohon Waru

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Semester : 1

Hari/Tanggal : Sabtu, 9 September 2017

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoan sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)</li> <li>Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (Sosem)</li> <li>Memberikan keterangan informasi tentang sesuatu hal (Bahasa)</li> <li>Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu (Kognitif)</li> <li>Berjalan maju, berjalan diatas papan titian, berjalan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (MK)</li> <li>Melukis dengan berbagai media (MH)</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> <li>Bernyanyi dan mengaji</li> <li>Bercakap-cakap tentang pohon waru</li> </ul> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengungkapkan asal mula terjadinya pohon</li> <li>Berjalan pada garis lurus dengan berjinjit</li> <li>Melukis dengan daun waru</li> <li>Membatik dengan pelepah pisang</li> </ul> <p><b>III. Istirahat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum makan</li> <li>Mencuci tangan</li> <li>Bermain di halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak</li> <li>Iqro</li> <li>Guru dan anak</li> <li>Anak dan guru</li> <li>Anak</li> <li>Daun,sikat gigi, sisir kertas, air yang sudah diberi warna</li> <li>Ember, air dan lap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Observasi</li> <li>Unjuk Kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Hasil karya</li> </ul>	

	<b>IV. <u>Kegiatan Penutup</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan</li> <li>• Bernyanyi dan berdoa</li> <li>• Berbaris dan pulang</li> </ul>			
--	---	--	--	--

Guru kelas B

Peneliti

Epa Susanti

Ismi Yunitasari



**IDA KHOLIDA, S.Pd.I**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Tanaman/Pohon Jambu

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Semester : 1

Hari/Tanggal : Jumat, 15 September 2017

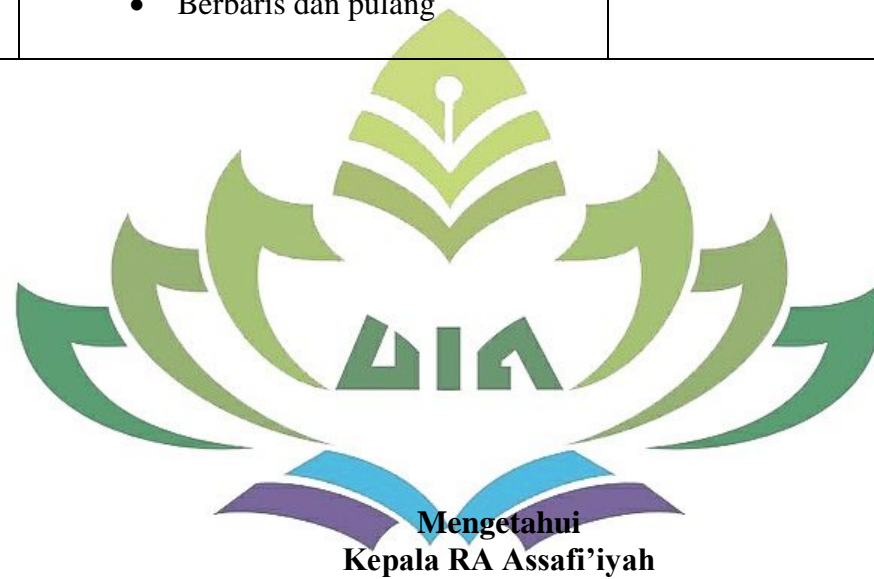
Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoan sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)</li> <li>Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (Sosem)</li> <li>Memberikan keterangan informasi tentang sesuatu hal (Bahasa)</li> <li>Meniru pola dengan menggunakan berbagai media (Kognitif)</li> <li>Berjalan maju, berjalan diatas papan titian, berjalan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (MK)</li> </ul>	<p><b>I. <u>Kegiatan Awal</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> <li>Bernyanyi dan mengaji</li> <li>Bercakap-cakap tentang pohon Jambu</li> </ul> <p><b>II. <u>Kegiatan Inti</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Meniru pola dengan menggunakan daun jambu</li> <li>Berjalan berjinjit dengan membawa beban</li> <li>Melukis dengan menggunakan tulang daun jambu</li> <li>Membuat bentuk kupu-kupu dari daun jambu</li> </ul> <p><b>III. <u>Istirahat</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum makan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak</li> <li>Iqro</li> <li>Guru dan anak</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pensil, daun dan kertas</li> <li>Anak</li> <li>Daun, cat air, kuas, kertas, dan lem</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ember, air dan lap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penugasan</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Unjuk kerja</li> <li>Hasil karya</li> </ul>	



<ul style="list-style-type: none"> <li>• Melukis dengan berbagai media (MH)</li> <li>• Membuat berbagai bentuk dari kertas, daun, kardus, dsb (MH)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencuci tangan</li> <li>• Bermain di halaman</li> </ul> <p><b>IV. <u>Kegiatan Penutup</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan</li> <li>• Bernyanyi dan berdoa</li> <li>• Berbaris dan pulang</li> </ul>			
---	---	--	--	--

Guru kelas B

Epa Susanti



Peneliti

Ismi Yunitasari

**IDA KHOLIDA, S.Pd.I**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Tanaman/Pohon pisang

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Semester : 1

Hari/Tanggal : Kamis, 07 September 2017

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoan sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)</li> <li>Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (Sosem)</li> <li>Memberikan keterangan informasi tentang sesuatu hal (Bahasa)</li> <li>Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu (Kognitif)</li> <li>Berjalan maju, berjalan diatas papan titian, berjalan berjinjit, berjalan dengan tumit sambil membawa beban (MK)</li> <li>Membuat berbagai bentuk dari kertas, daun, kardus, dsb (MH)</li> </ul>	<p><b>I. Kegiatan Awal</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> <li>Bernyanyi dan mengaji</li> <li>Bercakap-cakap tentang pohon pisang</li> </ul> <p><b>II. Kegiatan Inti</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berjalan diatas papan titian</li> <li>Membuat perahu dari pelepah pisang</li> <li>Membuat mozaik dari daun pisang</li> <li>Membatik dengan pelepah pisang</li> </ul> <p><b>III. Istirahat</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum makan</li> <li>Mencuci tangan</li> <li>Bermain di halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak</li> <li>Iqro</li> <li>Guru dan anak</li> <li>Gambar</li> <li>Anak</li> <li>Papan titian</li> <li>Pelepah pisang, lidi, dan daun</li> <li>Ember, air dan lap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Observasi</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Hasil karya</li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>Membuat gambar dengan teknik mozaik dengan memakai berbagai media (MH)</li> </ul>	<b>IV. <u>Kegiatan Penutup</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan</li> <li>Bernyanyi dan berdoa</li> <li>Berbaris dan pulang</li> </ul>			
--	---	--	--	--

Guru kelas B

Peneliti

Epa Susanti

Ismi Yunitasari



**IDA KHOLIDA, S.Pd.I**

## RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Sub tema : Tanaman/Pohon nangka

Kelompok Usia : 5-6 tahun

Semester : 1

Hari/Tanggal : Jumat, 08 September 2017

Indikator	Kegiatan	Alat/Sumber Belajar	Penilaian	
			Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> <li>Berdoan sebelum dan sesudah kegiatan (NAM)</li> <li>Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai (Sosem)</li> <li>Memberikan keterangan informasi tentang sesuatu hal (Bahasa)</li> <li>Mencoba menceritakan apa yang terjadi ketika warna dicampur (Kognitif)</li> <li>Melakukan permainan fisik dengan aturan (MK)</li> <li>Membuat berbagai bentuk dari kertas, daun, kardus, dsb (MH)</li> </ul>	<p><b>I. <u>Kegiatan Awal</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan</li> <li>Bernyanyi dan mengaji</li> <li>Bercakap-cakap tentang pohon nangka</li> </ul> <p><b>II. <u>Kegiatan Inti</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mengenal tanaman pohon nangka</li> <li>Mermain warna dengan menggunakan daun dan air</li> <li>Bermain jaring ikan</li> <li>Membuat mahkota dari daun nangka dan jambu</li> </ul> <p><b>III. <u>Istirahat</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Berdo'a sebelum makan</li> <li>Mencuci tangan</li> <li>Bermain di halaman</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Anak</li> <li>Iqro</li> <li>Guru dan anak</li> <li>Gambar</li> <li>Daun, air, baskom</li> <li>Anak</li> <li>Daun dan lidi</li> <li>Ember, air dan lap</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Observasi</li> <li>Observasi</li> <li>Unjuk kerja</li> <li>Penugasan</li> <li>Hasil karya</li> </ul>	

	<b>IV. <u>Kegiatan Penutup</u></b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan</li> <li>• Bernyanyi dan berdoa</li> <li>• Berbaris dan pulang</li> </ul>			
--	---	--	--	--

Guru kelas B

Peneliti

Epa Susanti

Ismi Yunitasari



**IDA KHOLIDA, S.Pd.I**